知能ゲームシリーズ1(算数—整数編)

アディアンの杖



ステップドリル(整数)付き

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

アディアンの杖

SSD-ADA
4 907940 210079

SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社

ASMIK
株式会社アスミック

ゲームに夢中になったら頭が良くなっちゃった!

ゲームと算数がドッキングした、まったく新しいタイプのソフト「知能ゲームシリーズ」。キミの解かねばならない次の使命は、これだ!

- 『スーパーボーイ・アラン』(算数—分数編)
- 『地底大陸オルドーラ』(算数—小数編)

森と湖に囲まれた王国アディアンの人々は、国王パスタ三世と、大魔道士ルシフェールの霊力に守られ平和な日々を過ごしていた。ところがルシフェールが修行のため、瞑想に入って十三日目の満月の夜、悪魔を閉じ込めた岩穴の封印が破られてしまった。悪魔たちは城の中庭に迷宮を築き、国王パスタ三世と王女パトリシアをさらい立てこもった。

ルシフェールの下で修行中の見習い魔術師のルシアンは、悪魔とその手下の魔物たちを倒し、国王と王女を救い出すべく、迷宮の中に入っていった……。

知能ゲームシリーズ１（算数—整数編）

アディアンの杖

ステップドリル（整数）付き



このたびはファミリーコンピュータ・ディスクシステム用ソフト『アディアンの杖』（ＳＳＤ－ＡＤＡ）をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意等、この説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は大切に保管してください。

ディスクカードを使うときには

1. ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触らないこと。そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。
2. ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。直接日光のあたるところや、ストーブ・ポットなどの近くには置かないこと。風通しのよい涼しい場所に保管するのが、一番いい。
3. ホコリはディスクカードの大敵だ。ごみごみしたところには置かないようにしよう。
4. 磁石を近づけると、ディスクカードのデータが消えてしまう。電気時計やスピーカーも磁力があるから、気をつけてね。
5. ディスクカードを踏んづけたりするのは、もってのほか。ゲームが終わったら、いつもプラスティックのケースにしまっておこう。

ディスクドライブの赤ランプがついているとき、ＥＪＥＣＴボタンや本体のＲＥＳＥＴボタン、電源スイッチに絶対に手を触れないこと！　ディスクシステムの説明書もよく読もう。

アディアンの杖

もくじ

『アディアンの杖』を始める前に

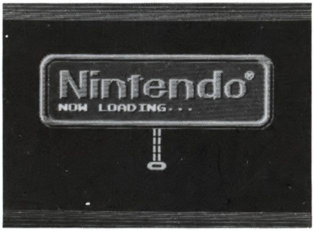


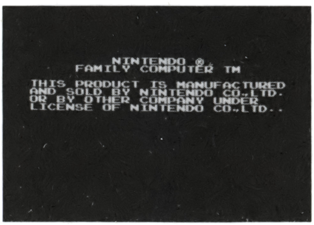
ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続しよう。接続が終わったら、本体の電源を入れる。そうすると、左の写真のように、マリオとルイージが追いかけっこをする画面が出る。この画面が出たら、ディスクカードをサイドAを上にしてセットしよう。画面がちゃんと出ないときは、接続をもう一度確かめてみよう。

“NOW LOADING...”という表示の画面のあと、しばらく待つと、左の上の写真のような画面が出る。もし、この画面が出ないで“A,B SIDE ERR. 07”という表示が出たときは、ディスクカードを取り出し、サイドAがちゃんと上になるようにセットし直そう。

　うまくいけば、ここで「Bめんをせっとしてね」という指示が出てくる。指示どおりに、サイドBが上になるように、ディ







スクカードをセットしてしばらくすると、写真のようなタイトル画面になる。
うまく起動しなかったときや、ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に「エラーメッセージ」が表示される。そのときは下の一覧表で原因を調べて、それに応じた処置をしよう。



タイトル画面

エラーメッセージ一覧表

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットし直そう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20〜	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

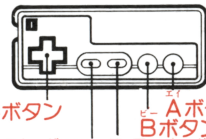
『アディアンの杖』の遊び方

●Ⅰコントローラ

『アディアンの杖』では、Ⅰコントローラを使う。コントローラのボタンの名前は、図を見て覚えておこう。

○スタートボタン

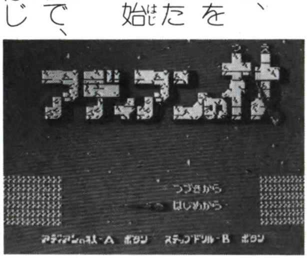
ゲームを始めるときに使うボタンだ。『アディアンの杖』では、タイトル画面とモード選択画面で使う。タイトル画面では、このスタートボタンを押すと、ゲーム選択画面に移る。ゲーム選択画面でAボタンを押せば、『アディアンの杖』のゲームが始まる。また、Bボタンを押せば、「ステップドリル」の開始となる（「ステップドリル」のやり方は、155ページを見よう）。



○セレクトボタン

モード選択画面では、前回の続きからゲームを始めるか、それともまた一番最初からゲームを始めるかを決める。

画面に表示された杖で、「つづきから」か「はじめから」を指せば、どこからゲームを始めるかが選べる。杖を動かすために、このセレクトボタンを使う。スタートボタンを押すと、「Aめんをせっとしてね」という指示が出てくる。もう一度サイドAが上になるようにセットすると、いよいよ魔王の迷宮への出発だ。



●ルシアンの操作

○十字ボタン

ルシアンの進む方向を変えるのは、この十

字ボタンだ。この操作が基本だから、充分にマスターしよう。

○Aボタン

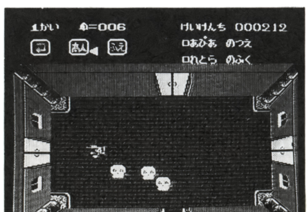
ルシアンに杖を振らせたり、魔法を使わせたり、ドアを開けさせたりするのが、このボタンだ。特に、数字を選ぶときには、注意が必要だ。図をよく見て、確実に入力するようにしてくれたまえ。

○セレクトボタン

ベルがたまったら、「やみの商人」からいろいろなアイテムを買ってみよう（アイテムの一覧は9ページにあるよ）。



やみの商人に会うためには、ゲームの途中で、セレクトボタンを押せばいい。写真のような画面になったら、十字キーで 商人 を選ぼう。アイテムを選ぶのも、十字キーだ。アイテムを選んだら、Aボタンを押せば、そのアイテムが自分のものになる。もう一度Aボタンを押せば、ゲームの続きになるよ。



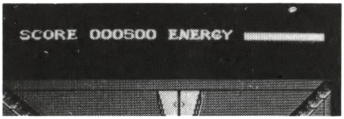
問題が出ているけれど、解き方が分からないときには、やみの商人の代わりに ふえ でよう精を呼び出そう（「笛」はやみの商人から買ってね）。問題のヒントや解き方を教えてくれるはずだ。

表示部分の見方

写真にあるように、画面の上の部分には、得点（スコア）とルシアンの持っているエネルギーが表示されている。エネルギーが少なくなったら、パワーアップルを探すか、薬草を買うことで、エネルギーの補充をしよう。
この表示以外に、セレクトキーを押すと写真のような表示が現れる。これは、現在の階数や、ルシアンの持っている「黄金のベル」の個数などが表示される。この状態をよく見て、「やみの商人」や「よう精」を呼び出そう。

数字の入力のしかた

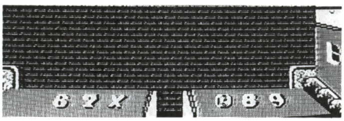
『アディアンの杖』では、問題に答えないと先に進むこともできないし、「黄金のベル」を手に入れることもできない。だから、正しい答えを入力しなければならない。
数字は壁に書いてあるので、壁の前に立ち杖を振るか、魔法をかければ、その数字が入力される。もし、間違えて数字を選んだ場合には、×の書いてある壁の前で、杖を振るか、魔法をかければ、数字が消える。すべて正しい答えが選べたら、今度はⓀの書いてある壁の前で杖を振るか、魔法をかけよう。正しい答えが入力できると、「黄金のベル」が手に入るし、次の部屋に進める。



SCOREはキミの得点を、ENERGYはルシアンのエネルギーを示している。エネルギーが0になると、ゲームオーバーだ。



左上はルシアンのいる階数を、🔔は持っている黄金のベルの個数だ。「けいけんち」は問題に正解すると、増えていく。経験値が足りないと、次の階へ進めないこともある。[↵] [商人] [ふえ] は十字ボタンで選ぶ。[↵] を選びAボタンを押すと、ゲームに戻れる。やみの商人は [商人] で、よう精は [ふえ] で呼び出す。



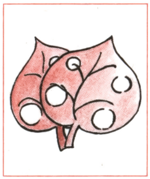
6　7の右が×の壁、8　9の左がⓀの壁だ。間違えた数字を選んだときは ×、正しい数字のときはⓀを使おう。

アイテム一覧

やみの商人から黄金のベルで買うことのできるアイテムには、次のようなものがある。ただし、指定された階でないと買えないものもあるので、注意しよう。

・**やくそう**（薬草）🔔×2

この薬草は、ルシアンのエネルギーをアップさせる。エネルギーが少なくなったら、ぜひ手に入れよう。



・**きのこ**（キノコ）🔔×3

キノコを買うと、ルシアンはある時間だけ無敵になる。無敵の間に、モンスターを素早くやっつけよう。



・**じゅもんのみ**（呪文の実）🔔×2

呪文の実を買うと、モンスターの動きがある時間だけ遅くなる。モンスターを倒すチャンスだ！

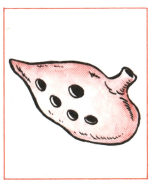
・**くじ** 🔔×1

やみの商人と黄金のベルをかけたルーレットができる。勝てば、貴重な黄金のベルを増やせる。



・**さーらのふえ**（サーラの笛）🔔×5

よう精からのメッセージを聞くためには、この笛が必要。ただし、一階でしか手に入らないから注意しよう。



・**りとんのくつ**（リトンの靴）🔔×5

この靴をはくと、スピードアップする。危険をスピードで切り抜けよう。二階でしか、手に入らない。

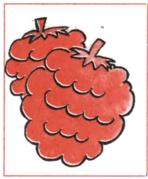


・**るーだの石**（ルーダの石）×10



ルーダの石を持つだけで、魔法が使えるようになる。遠くのモンスターも、これでOK！　三階に入ったら、ルーダの石を手に入れることをおすすめする。

・**れむーるのみ**（レムールの実）×7



この実で、ルシアンの防御力がアップする。レムールの実を四階で手に入れて、強いモンスターにチャレンジだ！

・**あーらすのは**（アーラスの葉）×7

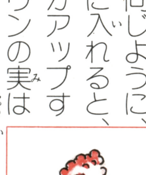


魔法の力をより強力にする。五階で、アーラスの葉を手に入れて、上の階のモンスターをやっつけよう。

・**ばるーだの石**（バルーダの石）×15

この石を手に入れない限り、ルシアンは六階にいる悪魔を倒すことはできない。六階では、なんとしてもバルーダの石を手に入れよう。

・**れむりんのみ**（レムリンの実）×9



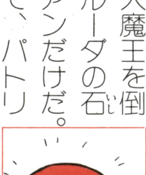
レムールの実と同じように、レムリンの実を手に入れると、ルシアンの防御力がアップする。ただし、レムリンの実は七階でしか買えないので、注意しよう。

・**あとらんのは**（アトランの葉）×9



アーラスの葉で強力にした魔法の力をグレードアップするのが、このアトランの葉だ。八階でしか、手に入らない。

・**めるーだの石**（メルーダの石）×20



迷宮を支配する大魔王を倒せるのは、このメルーダの石を手に入れたルシアンだけだ。最後の闘いに勝って、パトリシアとパスタ三世を救いだせ！


ストーリー漫画
アディアンの杖


昔々の
ずっと昔
ここは森と湖
豊かな土地に囲まれた
美しい王国
アディアン


人々は
賢く心やさしい
国王パスタ三世と
国王の良き協力者
大魔道士ルシフェールの
霊力に守られ
平和で楽しい日々を
過ごしていた。
アディアン城

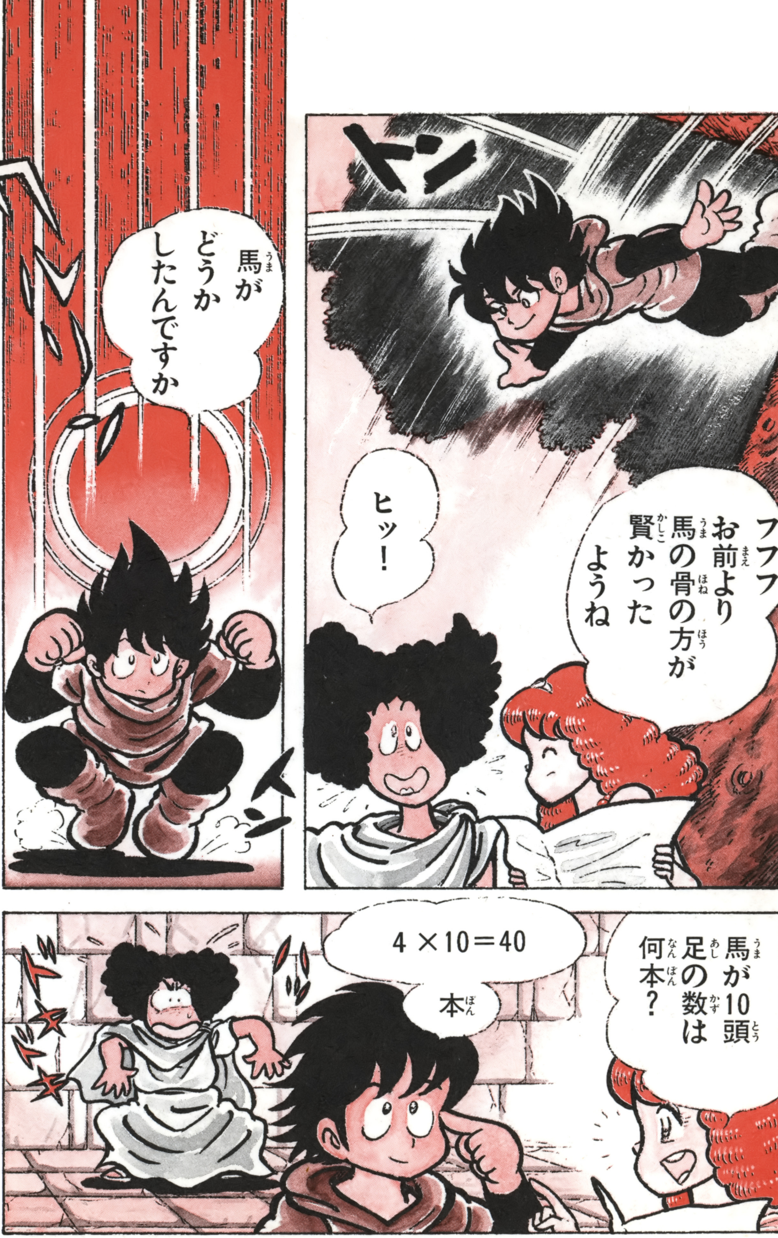

ルシアン
ルシアンてばー
ルシアーンどこなの


まあ
またルシアンですか
お姫さま
ええ
どこにいるか知らない
さっき裏庭で動物達と遊んでいたようでございますが
そう
裏庭ね
あっ
姫様
ちょっとお待ちを
なに?
いかに大魔道士ルシフェール様のお弟子とは言えルシアンはどこの馬の骨ともわからぬみなしご
あまりお近づきにならぬ方が…

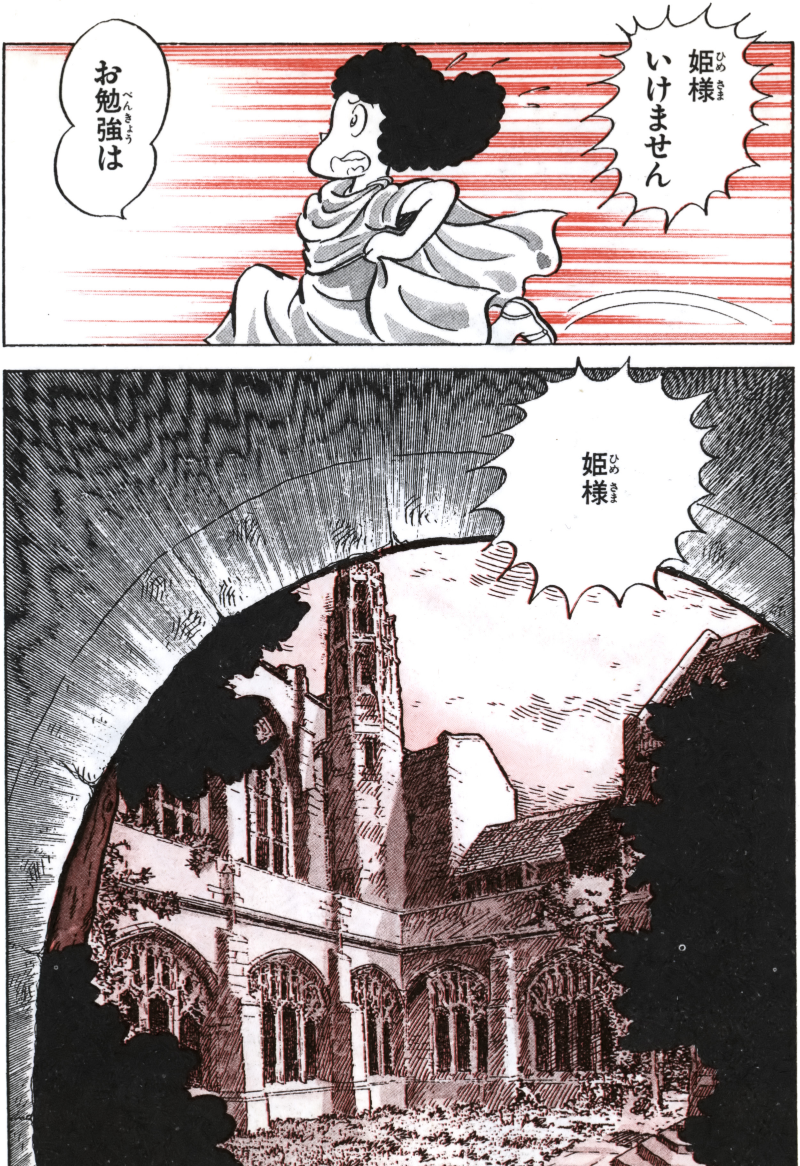


そう だったら お前に この問題が わかる?
カメの中のブドウ酒を五人がカップに一杯ずつ飲んだところまだ少しあまったのでもう一杯ずつ飲もうとしたら一人分足りなくなってしまった
さて カメの中には いったい 何杯分の ブドウ酒が 入っていたので しょう
あー えー うー


答えは九杯分だよ
?
五杯ずつ二度飲もうとしたら一杯分足りなくなった
つまり
5+5−1=
…てわけさ
ルシアン

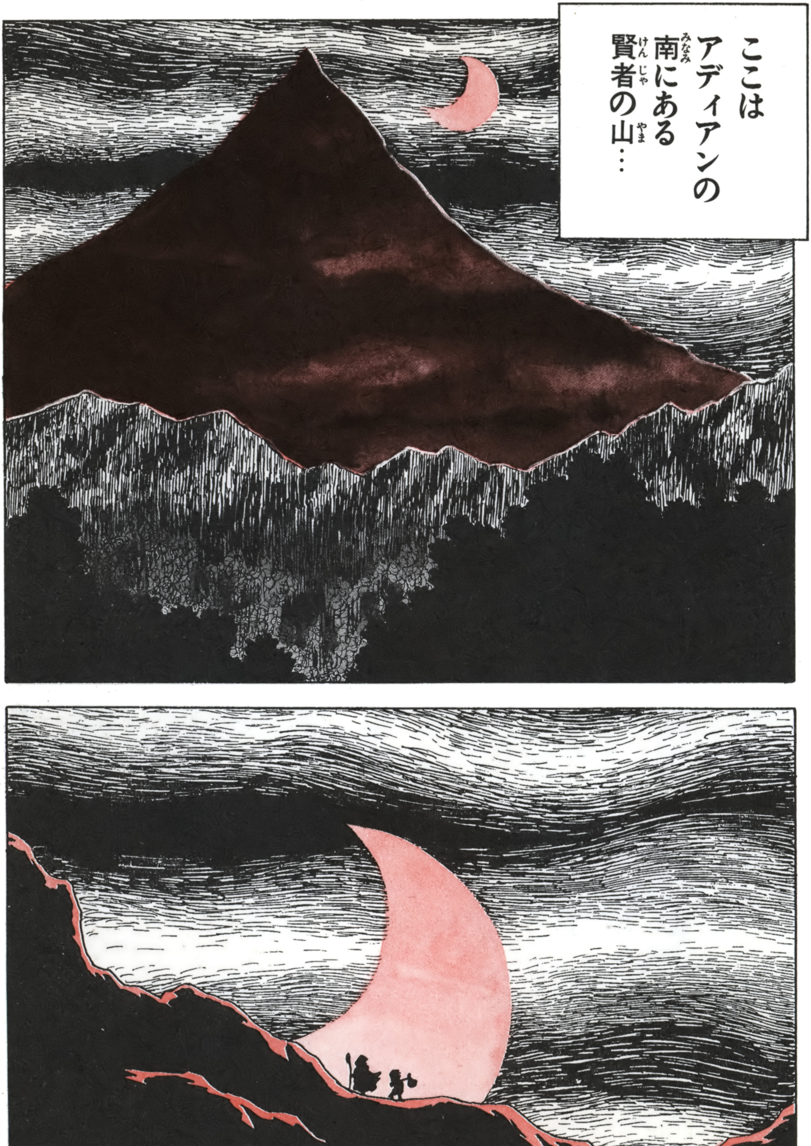

ドン
フフフ お前より馬の骨の方が賢かったようね
ヒッ!
馬がどうかしたんですか
馬が10頭足の数は何本?
4 ×10＝40
本


すっごーい
ルシアン
ねっねっ
じゃこの
問題は…
それより
姫様
裏庭で
子リスが生まれ
たんですよ
見に行って
みませんか
行くーっ
へ?
あの
ちょ
ちょっと


姫様いけません
お勉強は
姫様


……
気持ちは変わらぬか
ルシフェール
は…
お許しを
より大きな力で国王様にお仕えするための修業なのでございます


しばらくお前の顔が見られぬことになるな…
私の留守中は弟子のルシアンになんなりとお申しつけください
子どもとは言え必ずや国王様のご期待にそえるものと存じます
その夜…

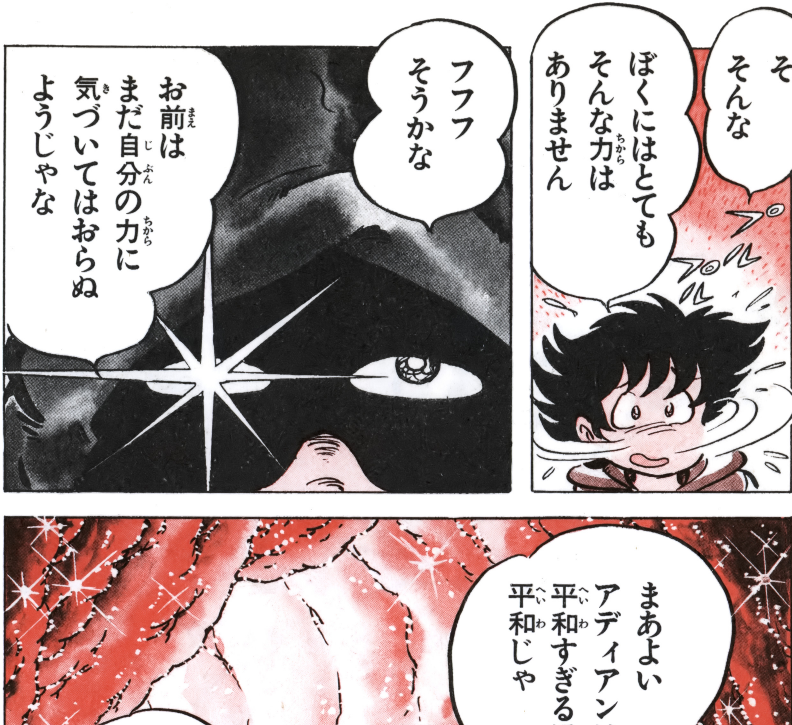

ここは
アディアンの
南にある
賢者の山…


ねえ お師匠様 いったいどこまで 行くんですか
すっげえ 岩が光ってる
ここは いったい…


ここは賢者のほこらと言ってな
天と地の精霊の集う所じゃ
わしはこれからこのほこらの奥で一千日間のめい想を行う


その間わしの精神は肉体を離れ
この光の中を真理を求めてさまようのじゃ
……
よいな一千日間いかなることが起きようと
わしは決して目覚めることはない


えーと一年は365日だから…一千日というと
2
365)1000
730
270
2年と270日
さ三年近くも…!
しっかりと留守番をするのだぞ
わしに代わってこのアディアンの平和を見守るのじゃ
ええ!!


そ
そんな
ぼくにはとても
そんな力は
ありません
プル
プル
フフフ
そうかな
お前は
まだ自分の力に
気づいてはおらぬ
ようじゃな
まあよい
アディアンは
平和すぎるほどに
平和じゃ
何も
案ずることは
ない
では
ルシアン
しばしの
別れじゃ


わっ
ピカッ
お
お師匠さまー
ドン！
え……
……
……


お師匠さまあ——っ
ドン
ドン
カラン
！
こ これは
お師匠様の…



うろたえるでない見苦しいぞルシアン！
それはこの山の頂上に生える聖なる木の根より作りし杖じゃ炎にも焼けずまた決して折れることもない…
…ま今のお前にとっては
ただそれだけのものでしかないが…
修業を積みお前の能力が増せば
さまざまな力を発揮してくれるようになるじゃろう


それをお前にやろう
すげえ
修業に励むのだぞルシアン
はい
もし何かお前の手に余るようなことが起きたら森のよう精を訪ねるがよい
では留守をたのんだぞ


フフフ
聞いたぞ 聞いたぞ


目覚めよ
よみがえれ


やみに潜みし
悪霊たち…
地に眠りし
魔物たちよ
ルシフェールが
眠りについた
ゴゴゴゴゴ
もう
恐れる者は
いない

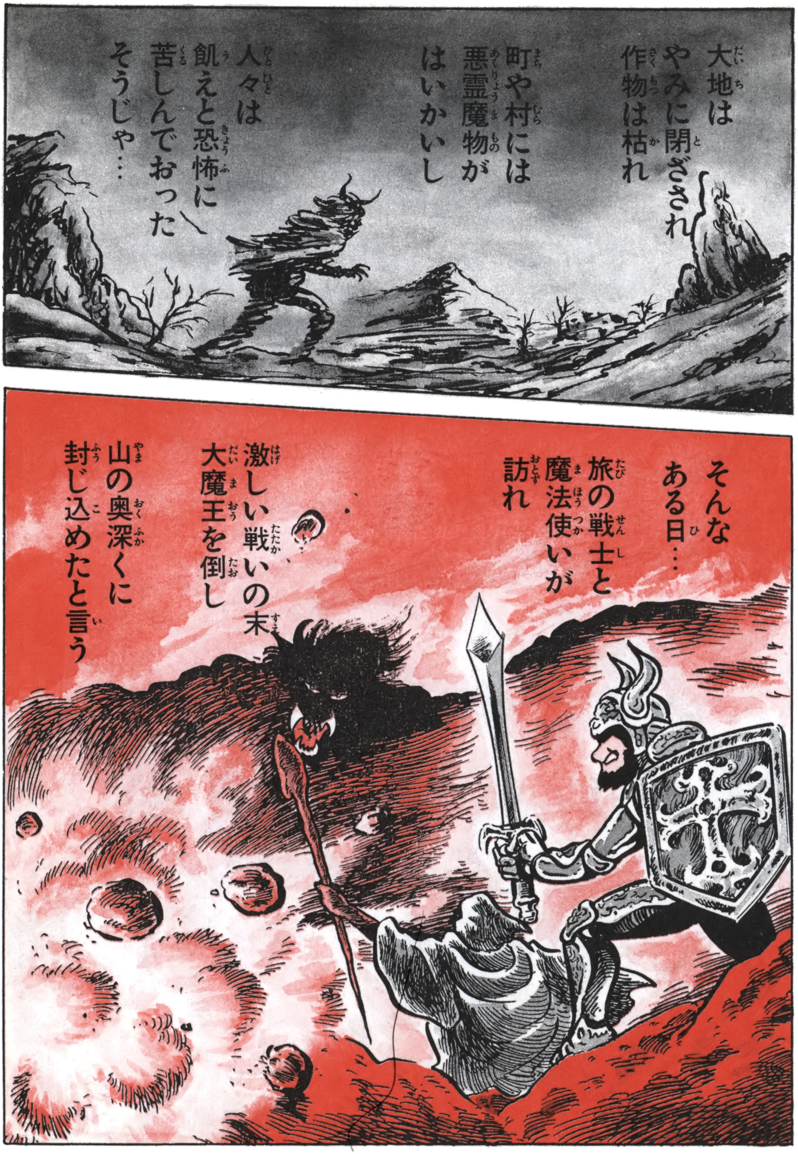

………
ふう…
国王様お呼びでしょうか
ム


ルシフェールを呼んできてはくれぬか
は？
…
そうかルシフェールはもうおらぬのじゃったな
はい
早いものでございます大魔道士様が賢者のほこらにおこもりになってから早十三日がたとうとしております
ウム
あれから胸騒ぎがしてならぬのじゃ…


見よ
あの魔の山を
一段と雲が濃くたなびき山全体がかすんで見えよう
不吉じゃ不吉な予感がする!!
ま まさか
あの伝説の…


ウム よもやとは思うが
…では 直ちに調査隊を
いや ルシアンじゃ
ルシアンに行かせよう
子どもとは言え
ルシフェールの力を受け継ぐ ただ一人の者じゃ！

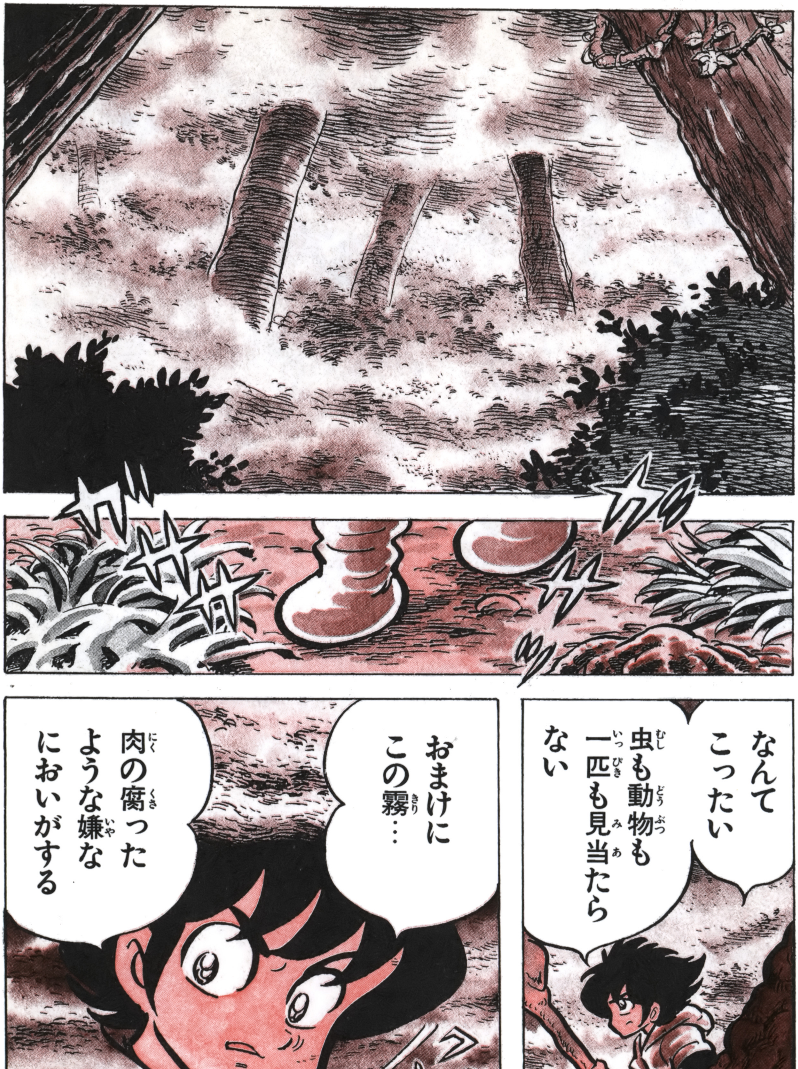

ドダガッガッガッ
イヤーッ
これは古い言い伝えじゃ…
その昔このアディアンは暗黒の大魔王に支配されておった…
ダッダッガッガッ
ガッ


大地は
やみに閉ざされ
作物は枯れ
町や村には
悪霊魔物が
はいかいし
人々は
飢えと恐怖に
苦しんでおった
そうじゃ…
そんな
ある日…
旅の戦士と
魔法使いが
訪れ
激しい戦いの末
大魔王を倒し
山の奥深くに
封じ込めたと言う

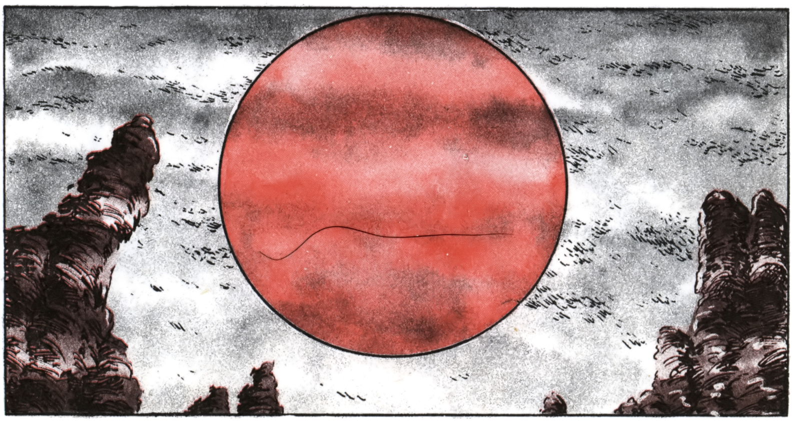

その旅の戦士と魔法使いってのが…
今の国王様とルシフェール様の祖先で…
あれが大魔王を封じ込めたっていう…
魔の山か…


大魔王は最後にこう言い残したそうじゃ
魔の山が深い霧に閉ざされた満月の夜
わしは再びよみがえるそして…
わしを封じ込めた、人間どもに一千年の苦しみを与えるだろう…と


フン こいつは 確かに くさいぜ
丸半日 馬を飛ばし たってのに
ちっとも 山へ近づけ ない…
いったい どうなって るんだ
ぼく もう走れ ない…
しょうがない 歩いて あの森を 突っ切るか…


なんてこったい
虫も動物も一匹も見当たらない
おまけにこの霧…
肉の腐ったような嫌なにおいがする


こ
心細い
なあ
ルシフェール様は
どうして
よりによって
こんなときに…




はあ　はあ
ゼーゼー
ちくしょう　なんとか　山へたどり　ついたけど
すっかり　夜になっちまった
おまけに　なんて霧だい
ちっとも　前が見えや　しない
霧!!
満月!!

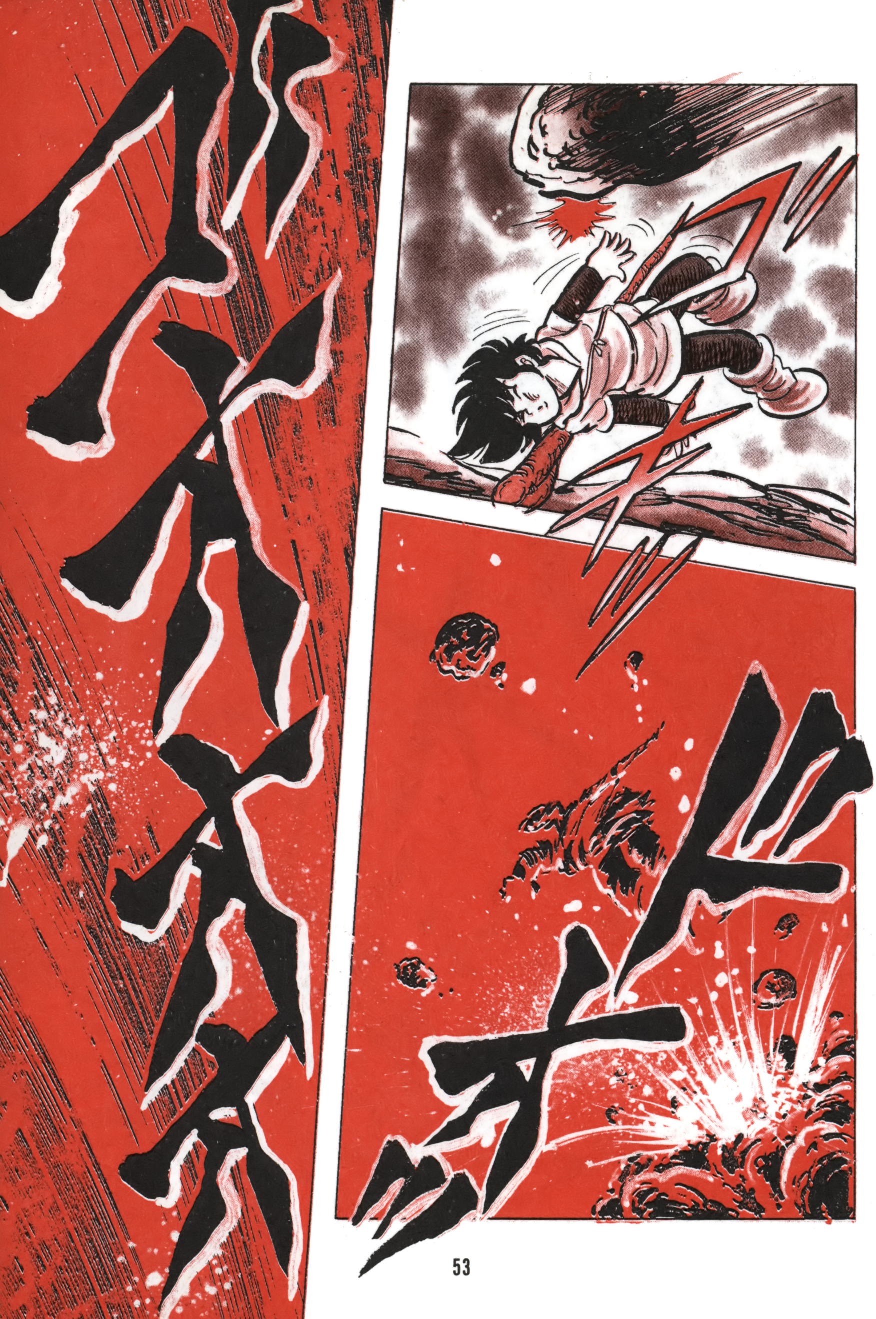

うわああー
い
言い伝えのとおりじゃないか
いやだもういやだ
帰る
ピタッ
…ででも確かめなくちゃ
ガタガタブルブル
ブルブルガタガタ
ガタ
ルシフェール様と約束したんだし…


フフフフ
だ
だれだ
ゴツン
コロ
コロ


ギャ
キィ
ケケケケ
キキキキ
うわあ!!


よくぞ ここまで たどりついた さすがは ルシフェールの 弟子…
しかし ここまで じゃ!
目を 開けろ そして 見るのだ


大魔王様
復活のときを
わああー
これが
この世で
お前の見る
最後の光景じゃ


ゴッ
ズオオオオ
ドオッ


ドゴォォォ
復しゅうのときは来た
愚かなる人間どもよ思い知るがよい


ゴゴゴゴ


ほほう
うわあぁっ
やっと気が付いたか…
おっと心配せんでよい
わしはウーリーという旅の商人じゃよ



パチ
パチパチ
へえ…じゃあ
おじさんがおいらを助けてくれたんだ
おう
あれは三日前じゃった
森のはずれに倒れていたお前を見つけたんじゃよ
そりゃもうひどいありさまじゃった
もう死んでいるのかと思ったぞ
ほ ほんとかい
どこも何ともないみたいだけど


フフフ これじゃよ
けが病気 体力増強 何にでも よくきく 死人も生き返ろうと いう秘薬じゃ
商売物じゃが
ま 場合が場合じゃきに よって出血大サービス じゃ
ほかにも いろいろと 便利な 値打ち物が あるが
何か 買っていかんか 役に立つぞ
せっかくだけど おいら ご覧のとおりの 一文なしなんだ
フフフ わしの商品はな 金では売らんの じゃ
ベルじゃよ ベル… この黄金の ベルと交換する のじゃ


お前さんこれから暗黒城へ行くつもりじゃろ
ベルはそこで手に入る
暗黒城
……
……
そうかお前はまだ知らんかったのじゃな
アディアンは今よみがえった暗黒の大魔王の支配下にある
アディアン城は大魔王の手により暗黒城に作り替えられてしまったのじゃよ

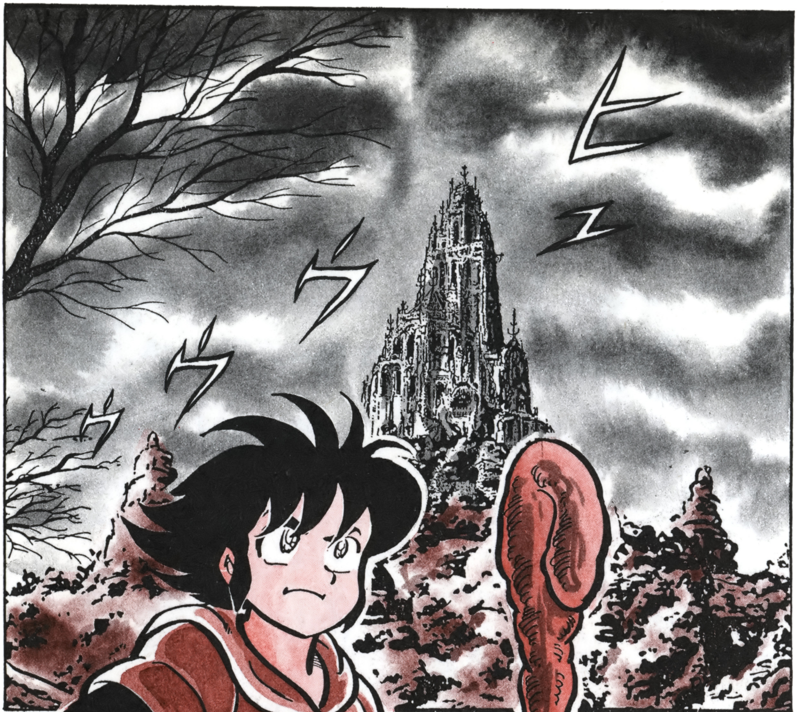

……
た たいへんだ
こうしちゃ いられない
森へ 行っても よう精は おらんよ
!
よう精たちは すでに暗黒城の 中に捕らわれて おる
もちろん 国王もきさきも 王女も 城の人間は皆 大魔王の手の 中じゃ


お
おじさん
いったい何者なんだい
どうしてそんなことまで知ってるんだい
フフフ 言ったじゃろ 旅の商人ウーリー
やみの商人とも呼ばれておるが
ルシフェールはわしの良いお得意さんじゃった
えーーっ
そうだったのか
お師匠様の知り合いなんだ


ねえ どうしよう ぼくは どうしたら いいんだろう
そんなことは決まっておろうが
暗黒城に乗り込み
大魔王を倒し…
アディアンの人々を救うのじゃ
だれが？
お前に決まっとろうが
そんなの無理だよ かないっこない
あっという間に殺されちゃうよ


バカタレ それでも ルシフェールの 弟子か
すばらしい 弟子を手に 入れた これでわしも 一安心じゃ いつだったか ルシフェールが そう自慢して おったが
フン ルシフェールも 老いぼれた もんじゃ
とんだ 見込み違い よのう
……お お師匠様が
…… ……
そんな ことを


フン
見損なったぞい
プイッ
まあよい
森の奥にでも
隠れ住んで
一生ひきょうな
おくびょう者として
生きるがよい
……
ま…
待ってよ
おじさん
ちょっと
待って
おくれよ

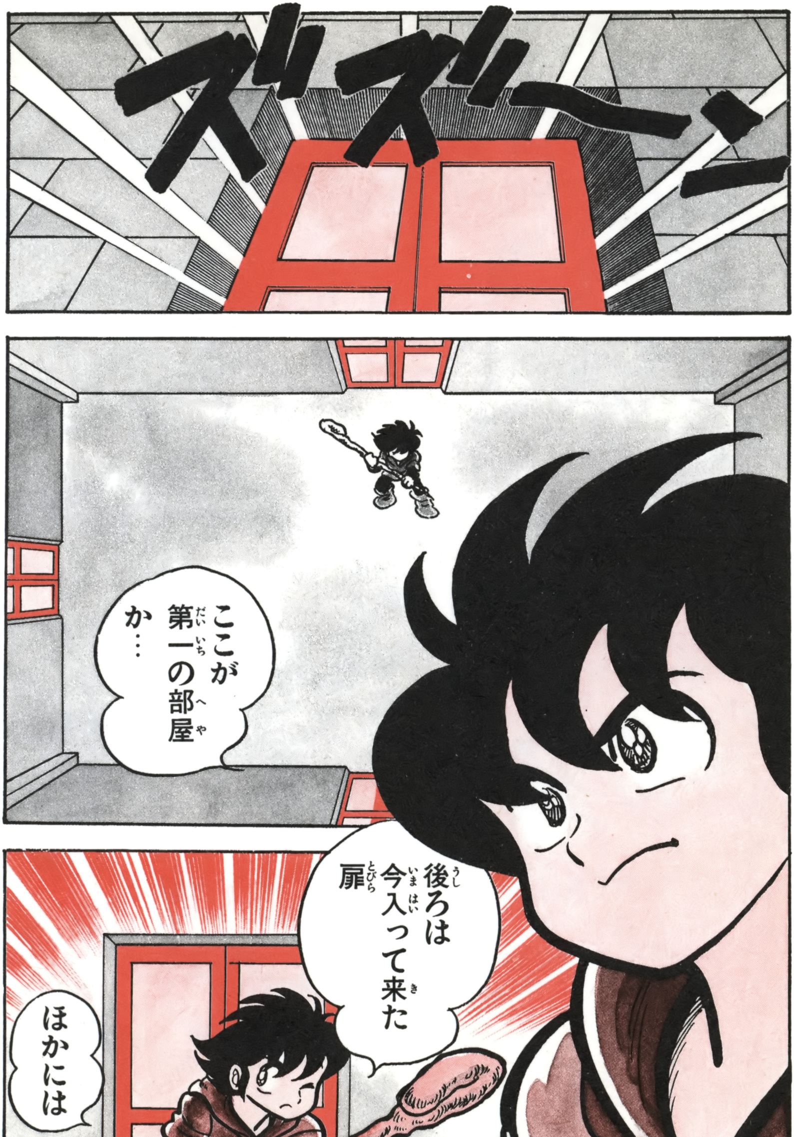

ヒュ
ウウウ

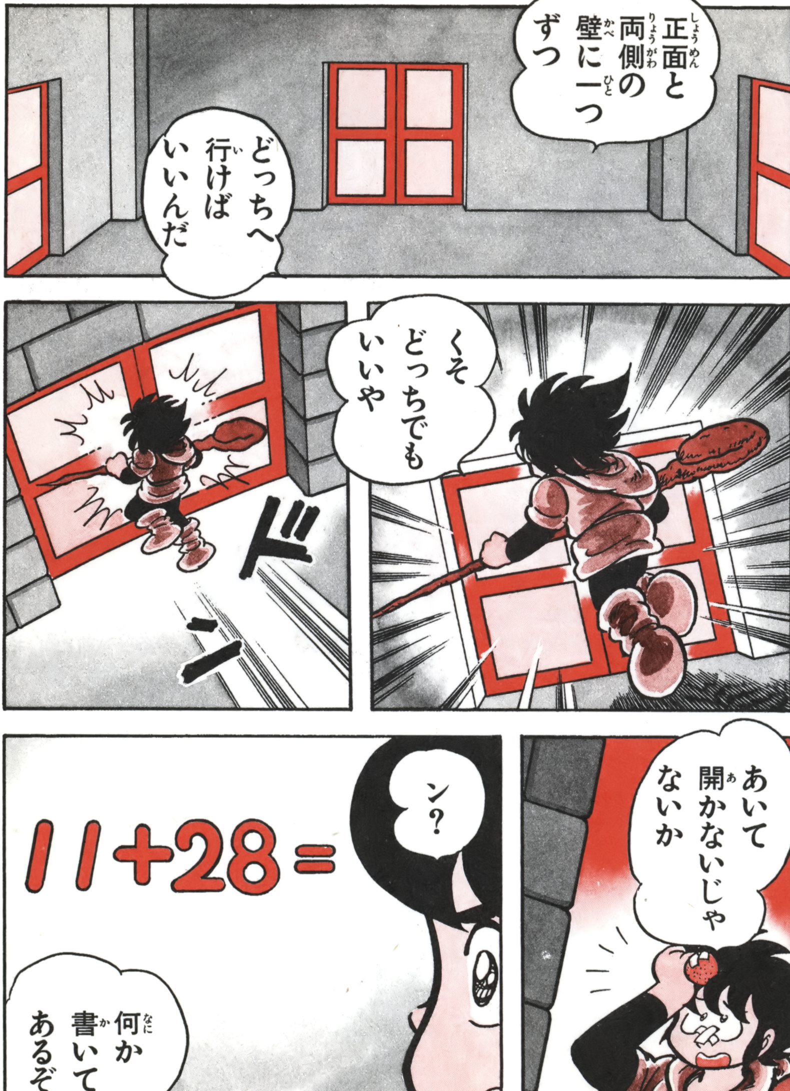

油断するでないぞ ルシアン
一たび あの門をくぐれば
中は恐ろしい悪霊魔物で いっぱいじゃ
城は一階から十階まであり
それぞれの階は いろいろな部屋が つながった迷路で できておる
……
……
わしが知っている のはここまでじゃ
あとは よう精から 聞くがよい
よう精


だって
よう精は
フフフ
サーラの笛が
ある
城の中で
こいつを吹けば
よう精の声を
聞くことが
できるぞ
おっと
ただでは
やらんぞ
ベル五個と
交換じゃ
えー
そんなあ
サービスして
くれないの
せめて
後払い
とか…
バカタレ
甘ったれんじゃ
ない
いつもニコニコ現金払い
現実は厳しいんじゃ


さあ行くのじゃルシアン
戦って経験を積めばお前の能力は上がる
さすればさまざまな道具を使うことができるようになるのじゃ
黄金のベルはお前が積んだ経験のあかし
ベルが集まったらわしを呼ぶがよい
いついかなる所にでもわしは現れる


そして
お前に
すばらしい力を
秘めた道具を
与えよう
ゴオ
オオオ


ズリズリ〜ン
ここが第一の部屋か…
後ろは今入って来た扉
ほかには


正面と両側の壁に一つずつ
どっちへ行けばいいんだ
くそ どっちでもいいや
ド
ン
あいて 開かないじゃないか
ン？
11+28＝
何か書いてあるぞ



なるほど問題の答えが扉のカギになっているのか
簡単な問題だな
でもどうやって答えればいいんだろ
キョロ
キョロ
ははあん前と後ろの壁に数字が書いてある
0 1 2 3
X 7 8
9 8 0 Ⓚ
答えの数字の所を杖でたたいて…
11＋28＝39
これでよければ
Ⓚ
答えを直したいときは
×をたたけばいいんだな

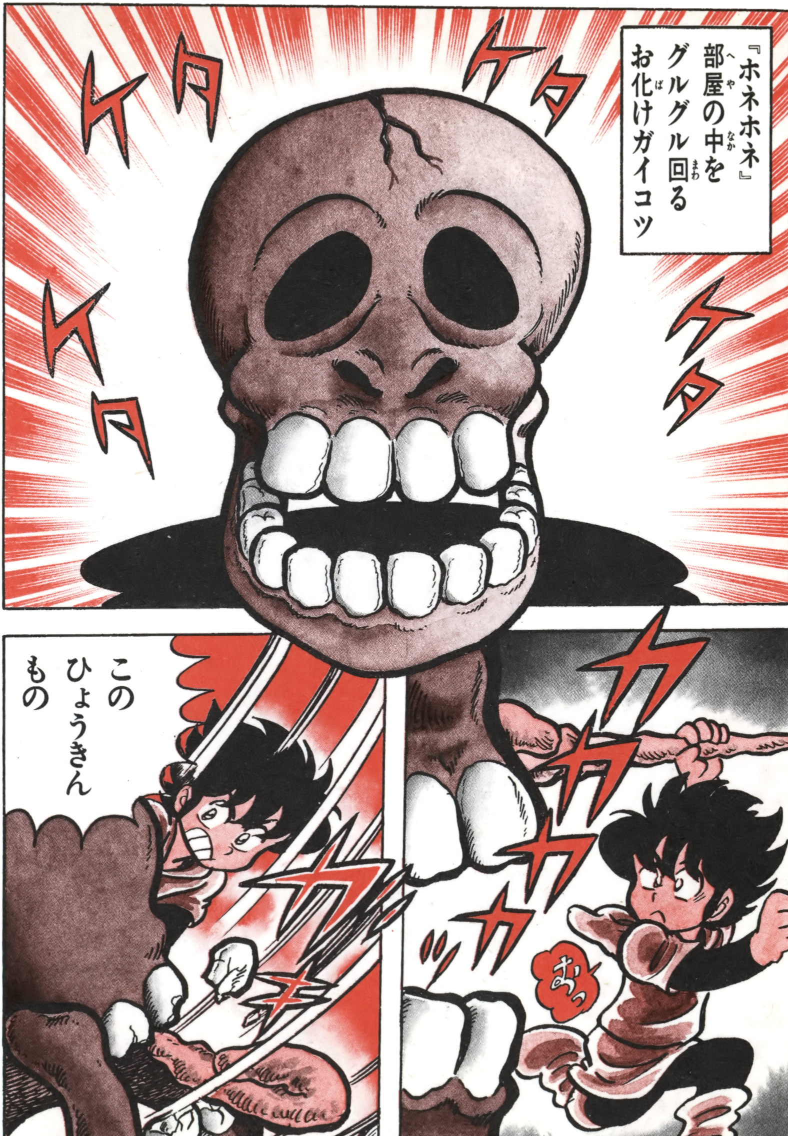

ゴゴゴゴ
フフン
思(おも)ったとおりだ
!!
あった
ベルだぞ
ズッ
ズズズ
ウッ


うわあ なんだ こいつは
『スローム』クネクネ動く アメーバーお化け 横に並ぶと危険
ズル
ズル
ズル
ズル
くそ 気持ちの悪いやつだ
なんだ、こいつら てんで弱いじゃないか


よし
化け物は
やっつけたぞ
問題を
解いて
次の部屋だ
3×2÷3＝
答えは
2だ
へへ
ベルもう一個
いただき

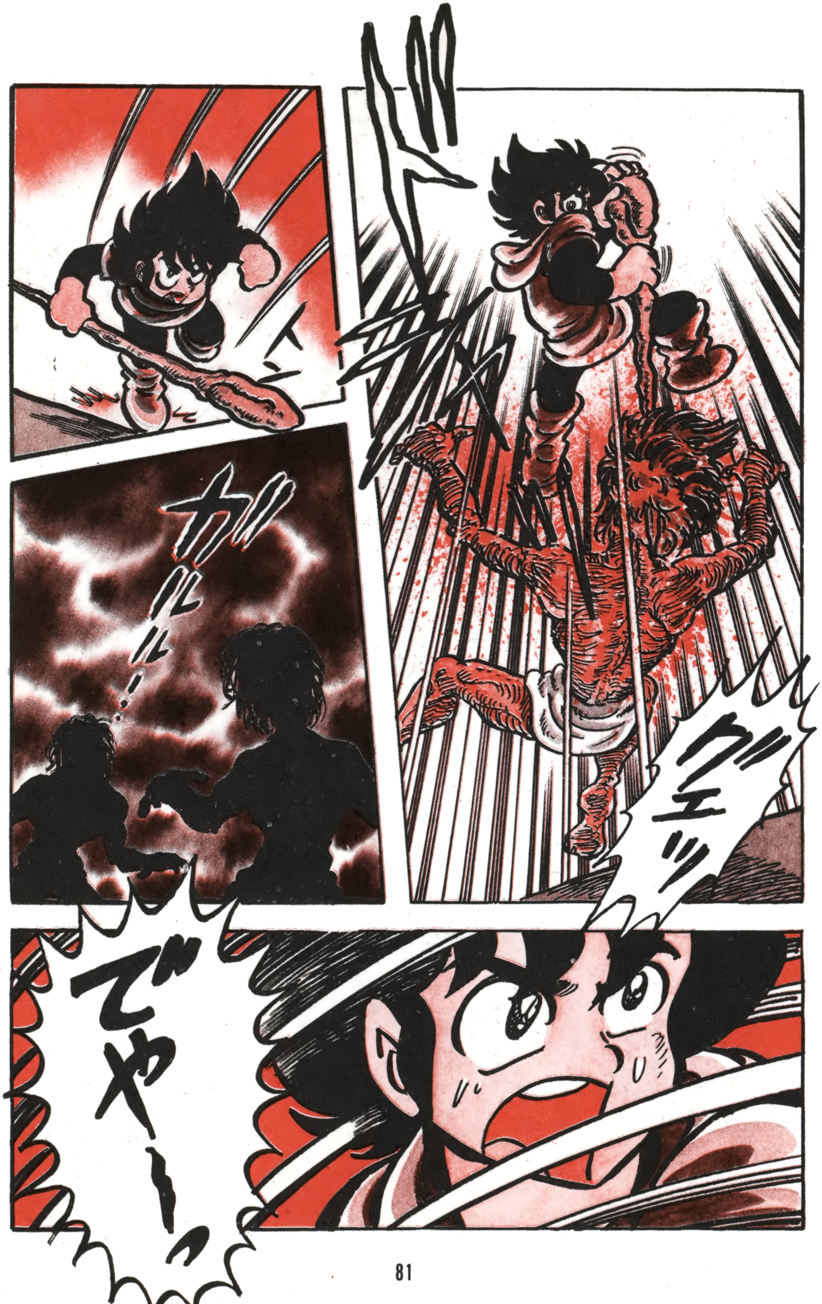

『バンパイヤ』ヒラヒラ飛ぶお化けコウモリ
わっ
ツッ
ちくしょう このバンパイヤども


フン てこずらせやがって
さあ次の問題は
□＋17＝29
つまり
□＝29－17
…と考えればいいわけさ
答えは12だ

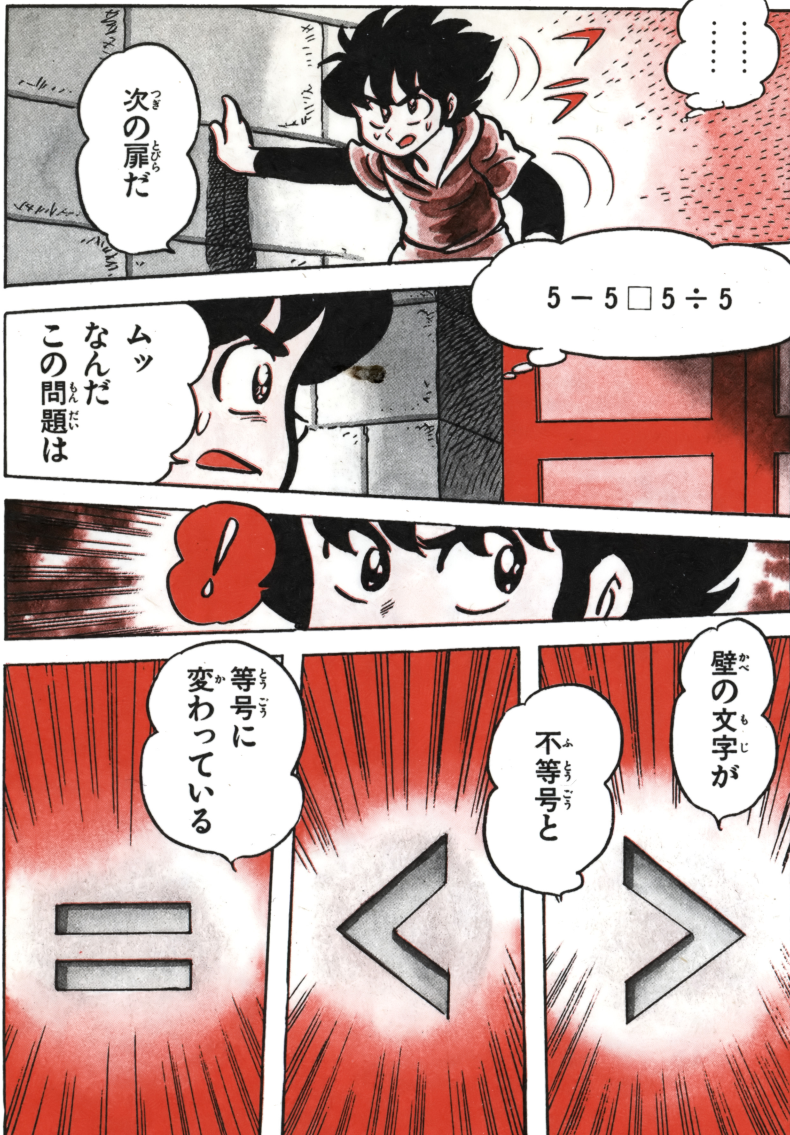

『ホネホネ』部屋の中をグルグル回るお化けガイコツ
ケタ
ケタ
ケタ
ケタ
カ
カ
カ
カ
おっ
このひょうきんもの


ハガ———
ハガ
ハガ
なんだ
ありゃ
ヌッ
ガッ
う


『ゾンビ』
墓場からよみがえった亡者
わあ!!
ガッ


カルル…
グエッ
でやーっ


ハア
ハア
へへ…ほんとにどの部屋も化け物だらけだ


……
次の扉だ
5－5□5÷5
ムッ なんだ この問題は
!
壁の文字が
不等号と
等号に変わっている

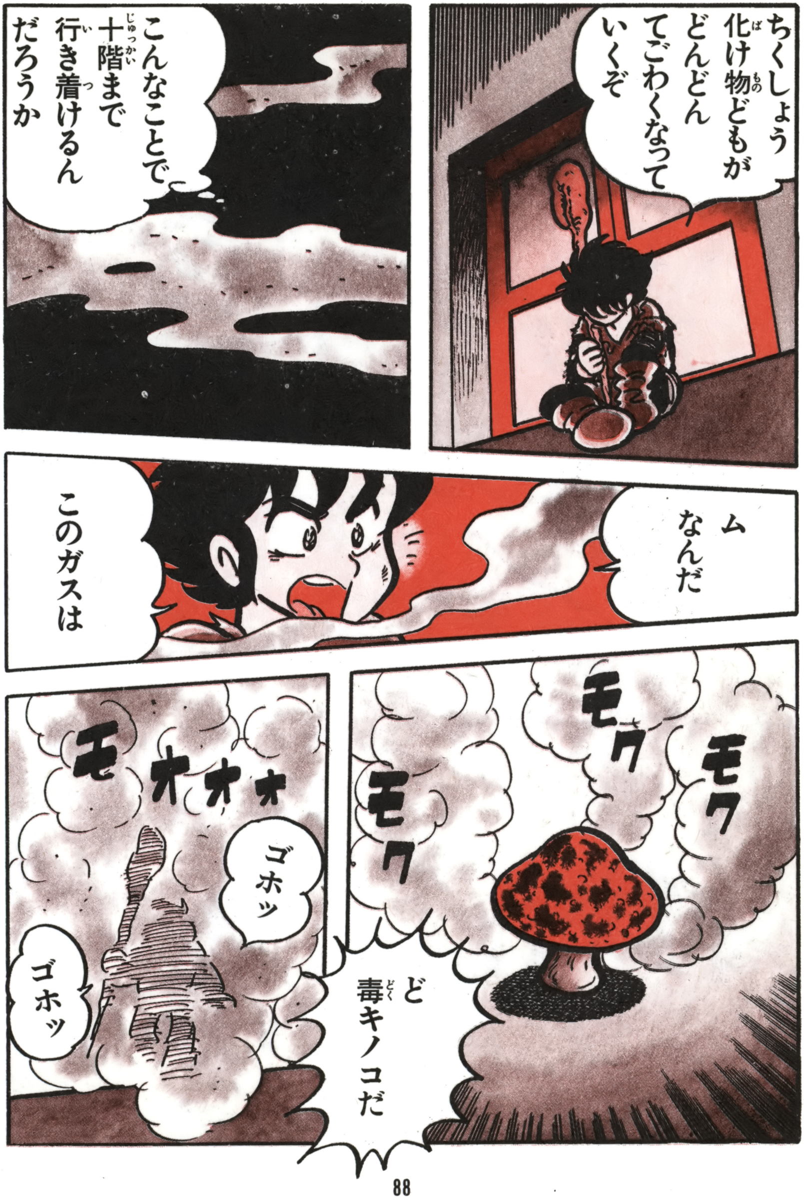


そうか
5－5□5÷5 ↓0 ↓1
1は0よりも大きいから
□の中は＜だ!!
5－5＜5÷5
ボワッ
何！


『スフィンクル』
スフィンクスによく似た怪物
突然現れる
ギョッ もたもたしてたら
へんなのが現れたぞ


わっ
カラ カラ
し しまった


わっ
わわわっ
ホホ
ホホホ
ハァ
ハァ


ちくしょう
化け物どもがどんどんてごわくなっていくぞ
こんなことで十階まで行き着けるんだろうか
ム
なんだ
このガスは
モク
モク
モク
モク
ど
毒キノコだ
モオオオ
ゴホッ
ゴホッ


ドタッ
もう だめだ
ぼくなんかが かなう相手じゃ なかったんだ
このまま 死んじゃうのか なあ…
ウーリーの バカ…
だれが バカじゃと
この小僧が!!

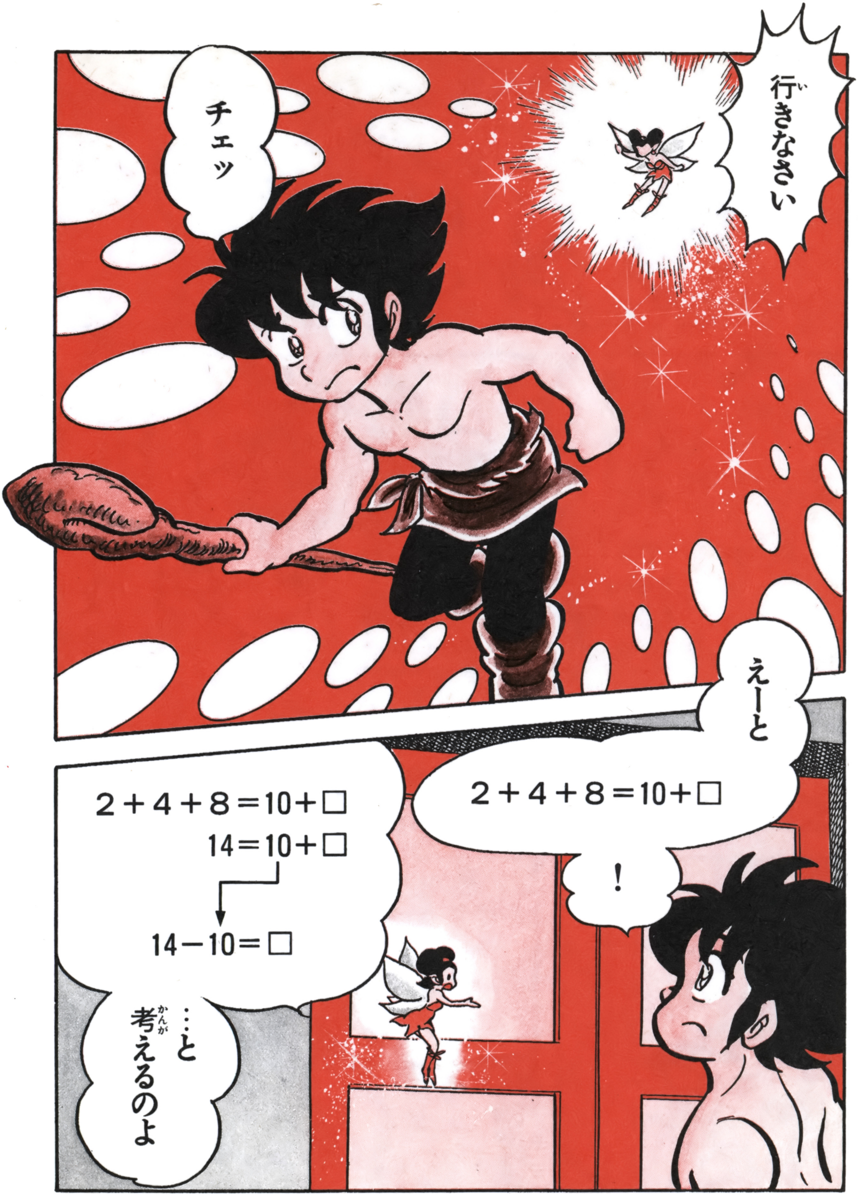

まったく お前は
まぬけな やつじゃのう
ベルが あるなら こんなに なる前に
わしを 呼び出して 薬草を買えば よいじゃろうが
うん 今度から そうするよ
おかげで 元気いっぱい
これなら 戦えるぞ


そら
サーラの笛だ
ポイ
え
いいのかい
心配するな
代金分のベルは
頂いた
では
またな
フッ
ピィィ
ピョロロロロ

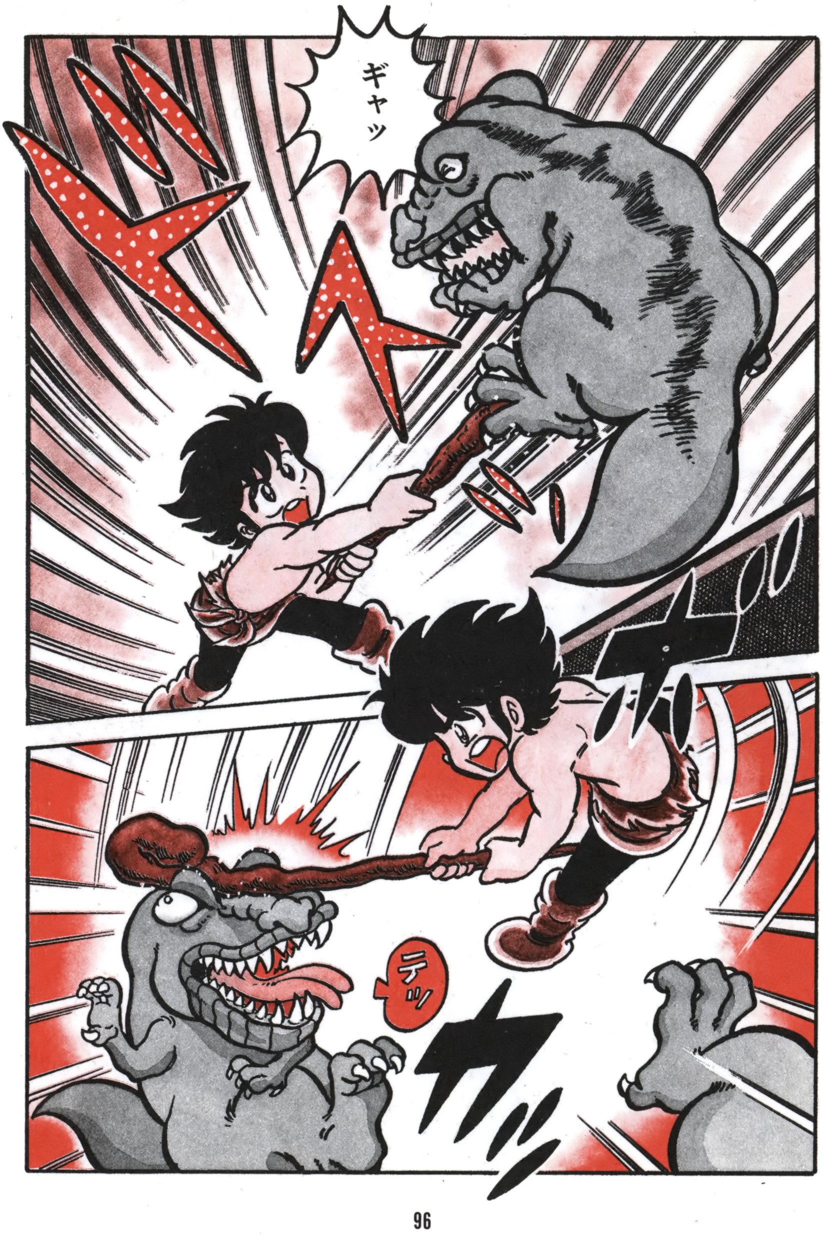


ピュルル～
ピュルル
……フフフ
あなたが来るのを待っていたわルシアン

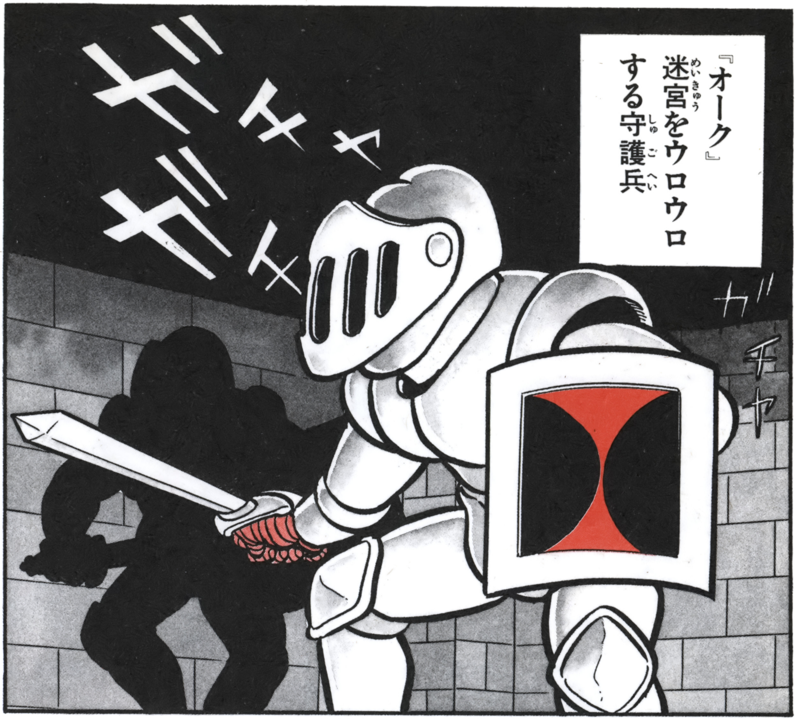

き
君が
よう精かい
カ
カワイー
そうよ
ルシアン
さあ早く
二階に上がって
そして
ウーリーから
リトンの靴を
お買いなさい
リトンの靴？
何
それ
言うとおりに
して　あなた
に必要な物
なのよ
でも
どうやって
二階に上がる
のさ
階段を
探せば
いいでしょ


行きなさい
チェッ
えーと
2＋4＋8＝10＋□
！
2＋4＋8＝10＋□
14＝10＋□
14－10＝□
…と考えるのよ

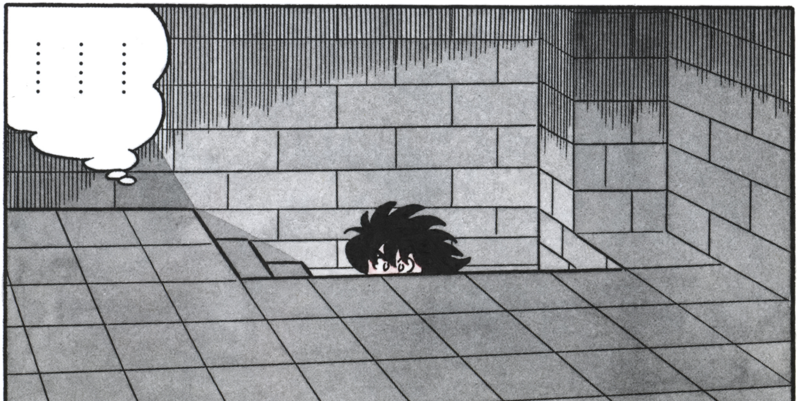

急いで ぐずぐずしていると またスフィンクルが現れるわよ
わかったよ 答えは4だ
『サラマンダ』恐竜に似た怪物数匹いっしょに現れる
ガルルル


ギャッ
テッ


キャッ
カッコイイ
ルシアン
へへん
どんなもん
だい!!
ピクピク
見て
階段よ
オオッ
とうとう
見つけたぞ



『オーク』迷宮をウロウロする守護兵
ギチャ
ギチャ
ガチャ



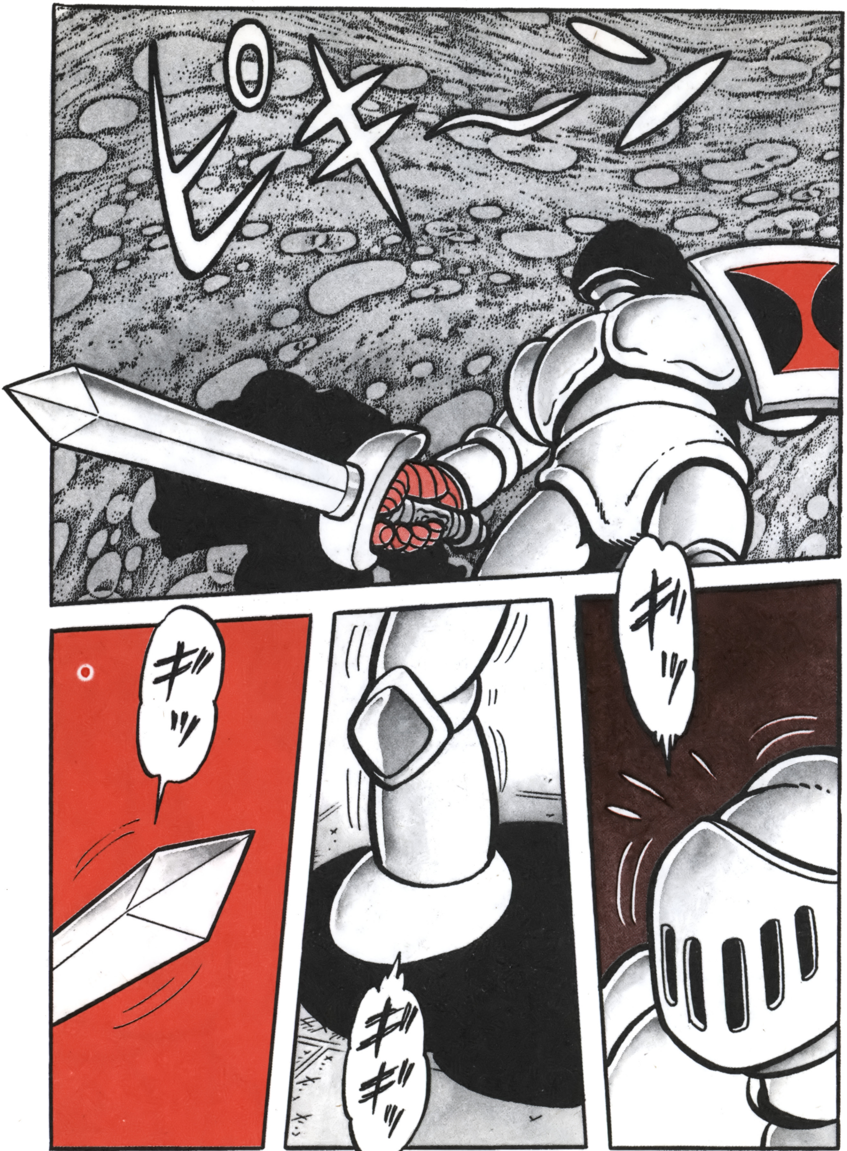
………

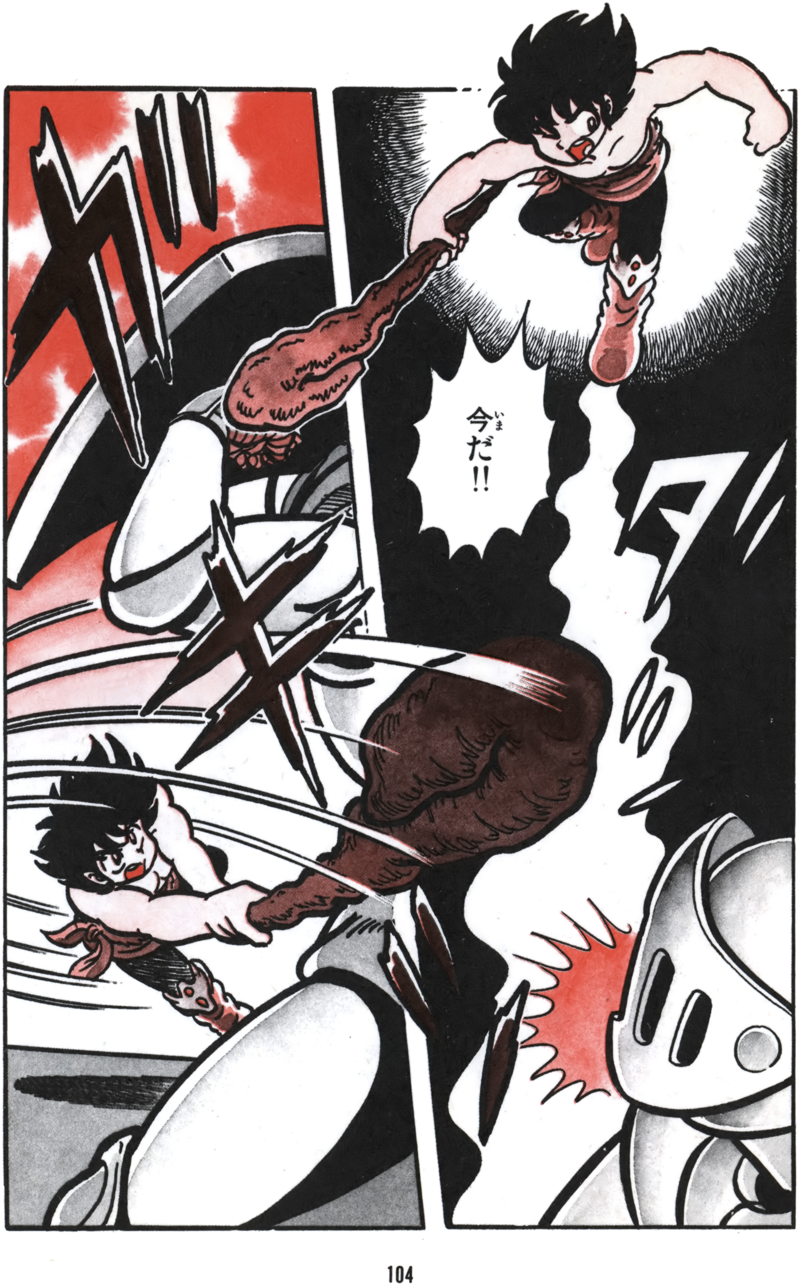

手ごわそうな化け物だなあ……
呪文の実があれば敵の動きが鈍くなるわよ
キノコはいっときあなたの体を無敵にするわ
よしウーリーを呼び出して売ってもらおう
ウーーリーー
フォッホッホッ
毎度おおきに


キノコ
呪文の実
そして これが リトンの靴
カモシカの ように すばやく走ることが できるぞ
全部 売ってやるには ベルの数が 足らん
どれか 二つだけじゃな さあ選べ
アップ


ルシアン
リトンの靴と呪文の実を選びなさい
アップなら負けないわよ！
ムムッ できるな
わあ すごい靴だなあ
ベルがたまったらまた呼んでおくれ
体が羽のように軽く感じられるぞ

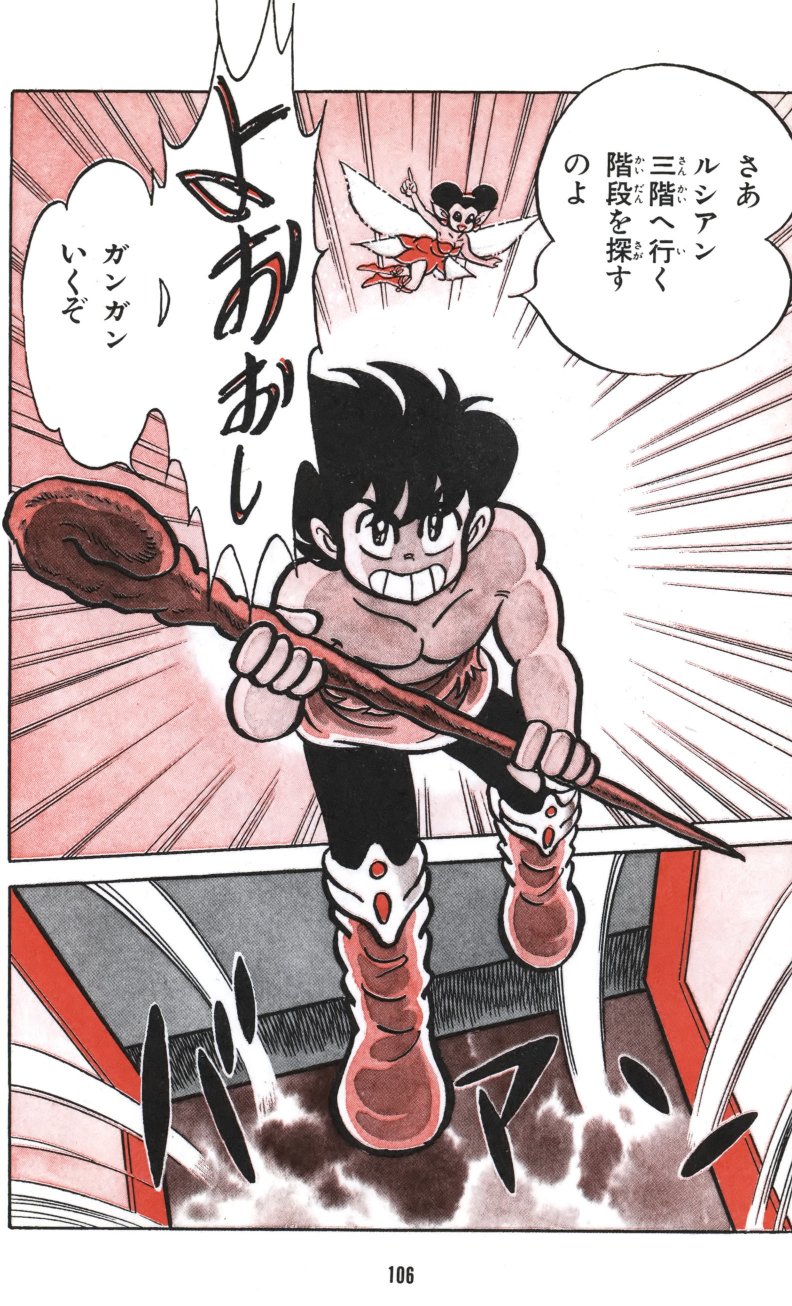

いいこと
ルシアン
呪文の実の力は
そんなに長くは
もたないの
オークの動きが
鈍くなったら
一気に倒すのよ
ガチャ
任せとけって
ビュ
コ
コロコロ
ポ


ピキーン
ギッ
ギギッ
ギッ

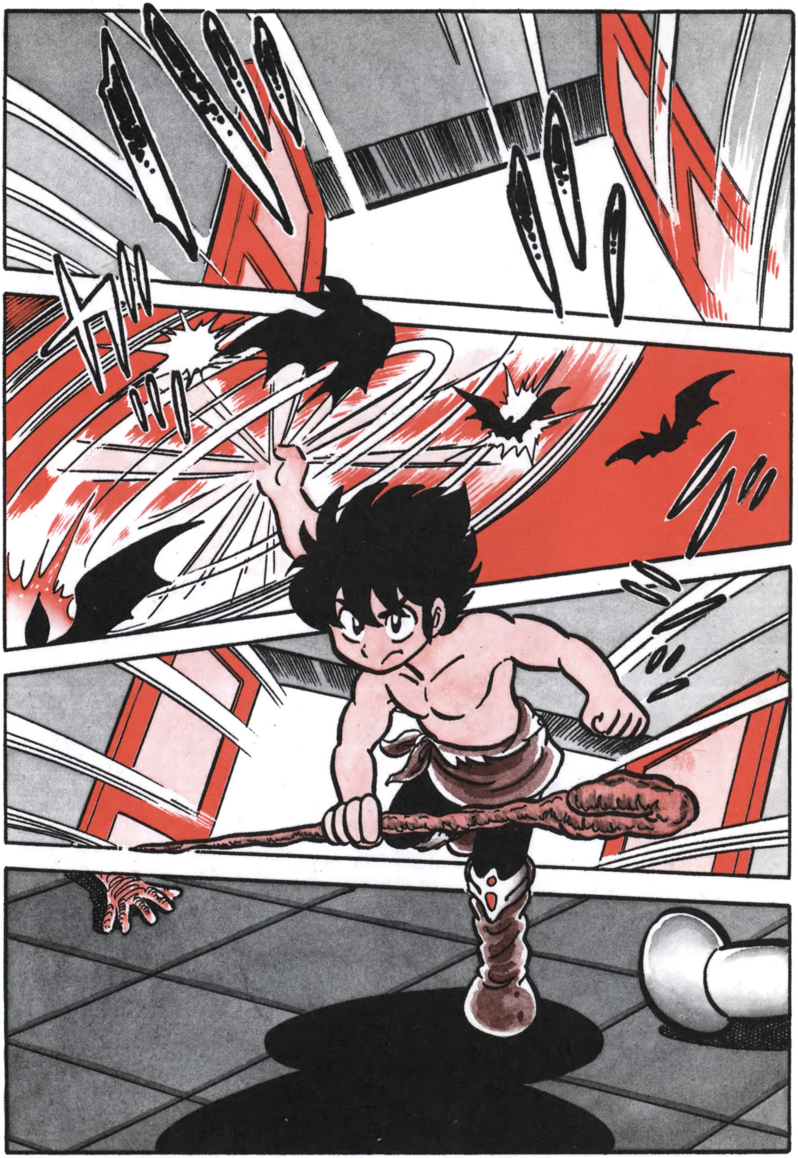

今だ!!
ガ

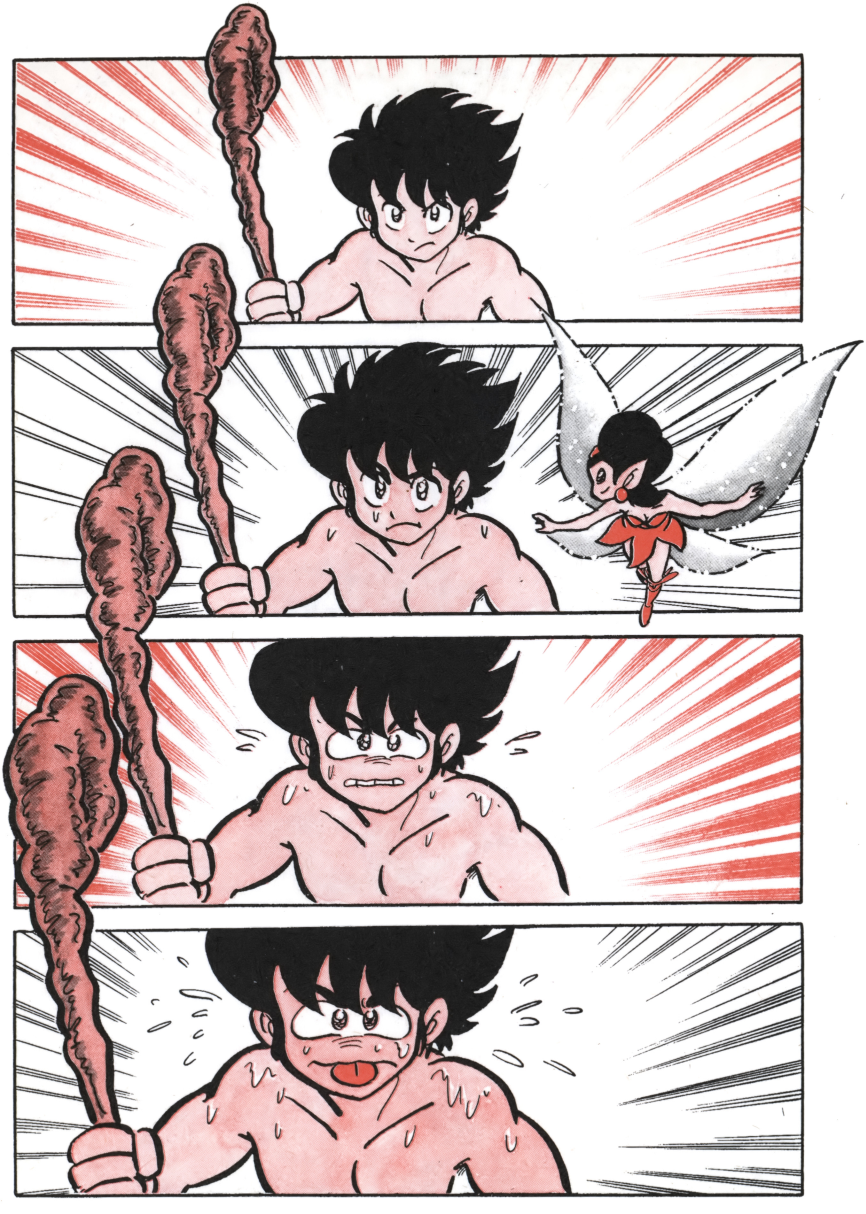


戦えば戦うほどあなたは強くなっていく…
ステキよルシアン
へへ片づいたぜ!!


さあ ルシアン 三階へ行く 階段を探すのよ
よおおおし
ガンガン いくぞ
バアッ

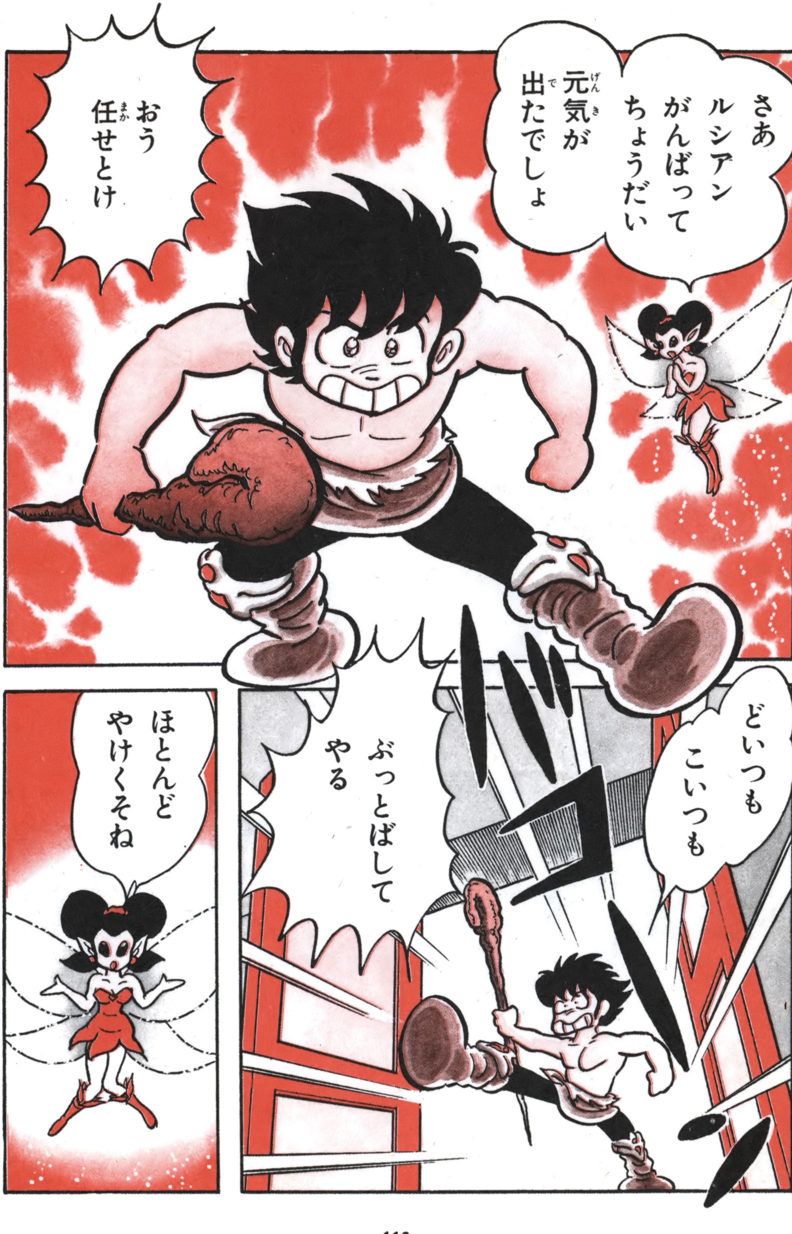

ガウ…
ケタ



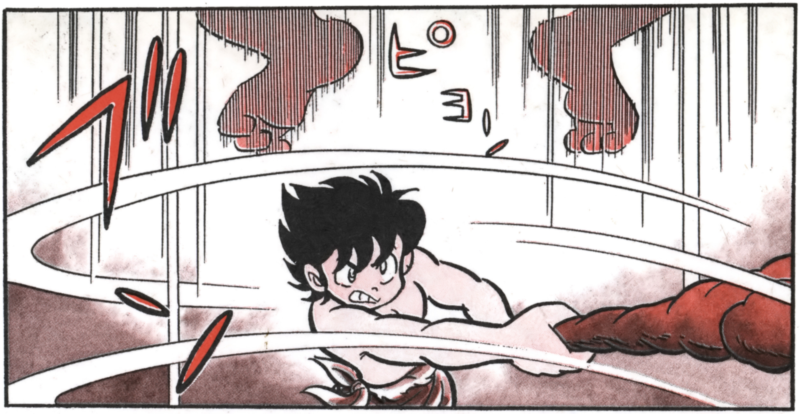


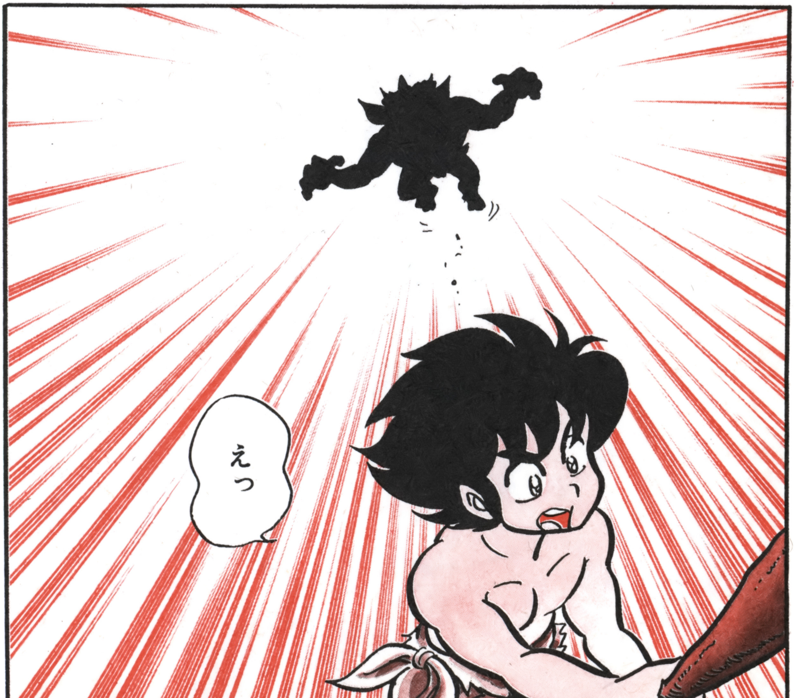

ドデッ
ルシアン
しっかり
ちくしょう
化け物(ばけもの)
化け物(ばけもの)
化け物(ばけもの)
化け物(ばけもの)
化け物(ばけもの)
ばっかり
これじゃ
とっても
体(からだ)がもちましぇん
バケモノ
バケモノ
見(み)て
ルシアン
いいものが
あったわ

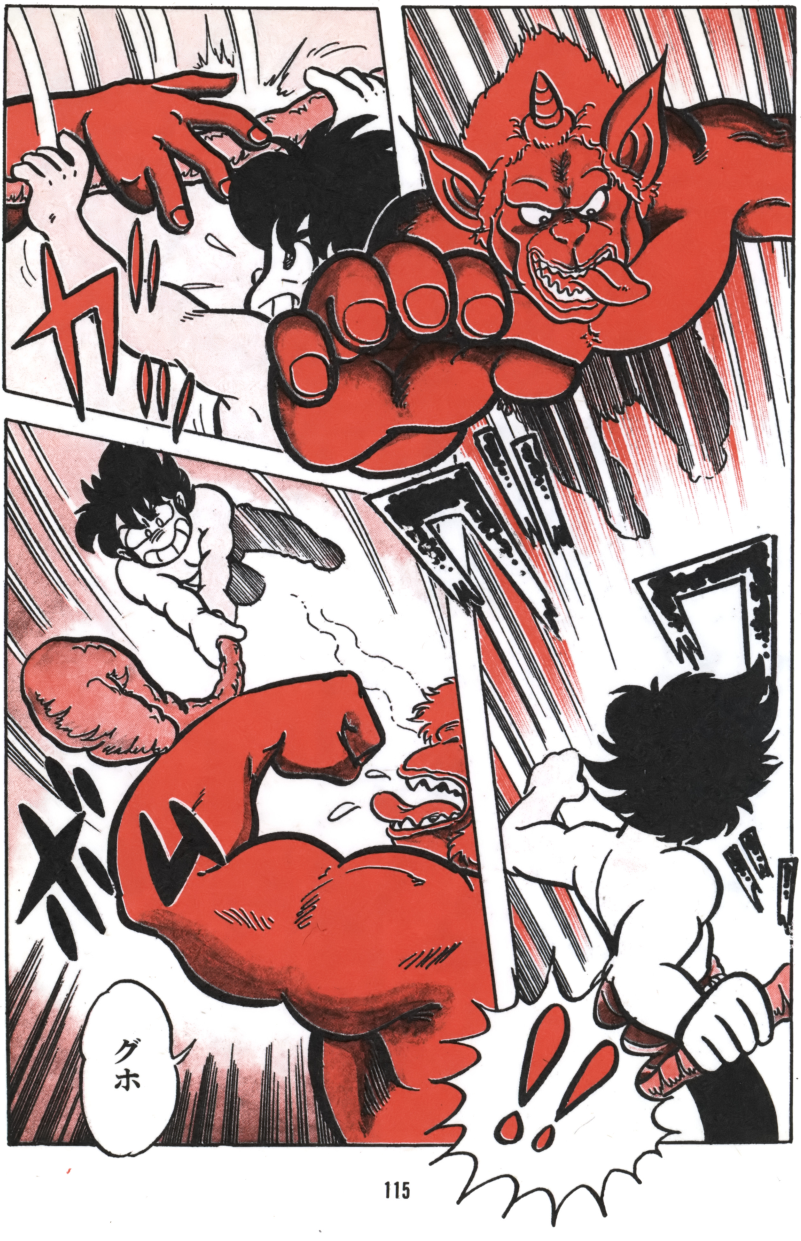

パワーアップルよ
お食べなさい
元気が出るわ
シャク
シャク
シャク
シャク
へー
こいつはうまいや


さあ
ルシアン
がんばって
ちょうだい
元気が
出たでしょ
おう
任せとけ
どいつも
こいつも
ぶっとばして
やる
ほとんど
やけくそね

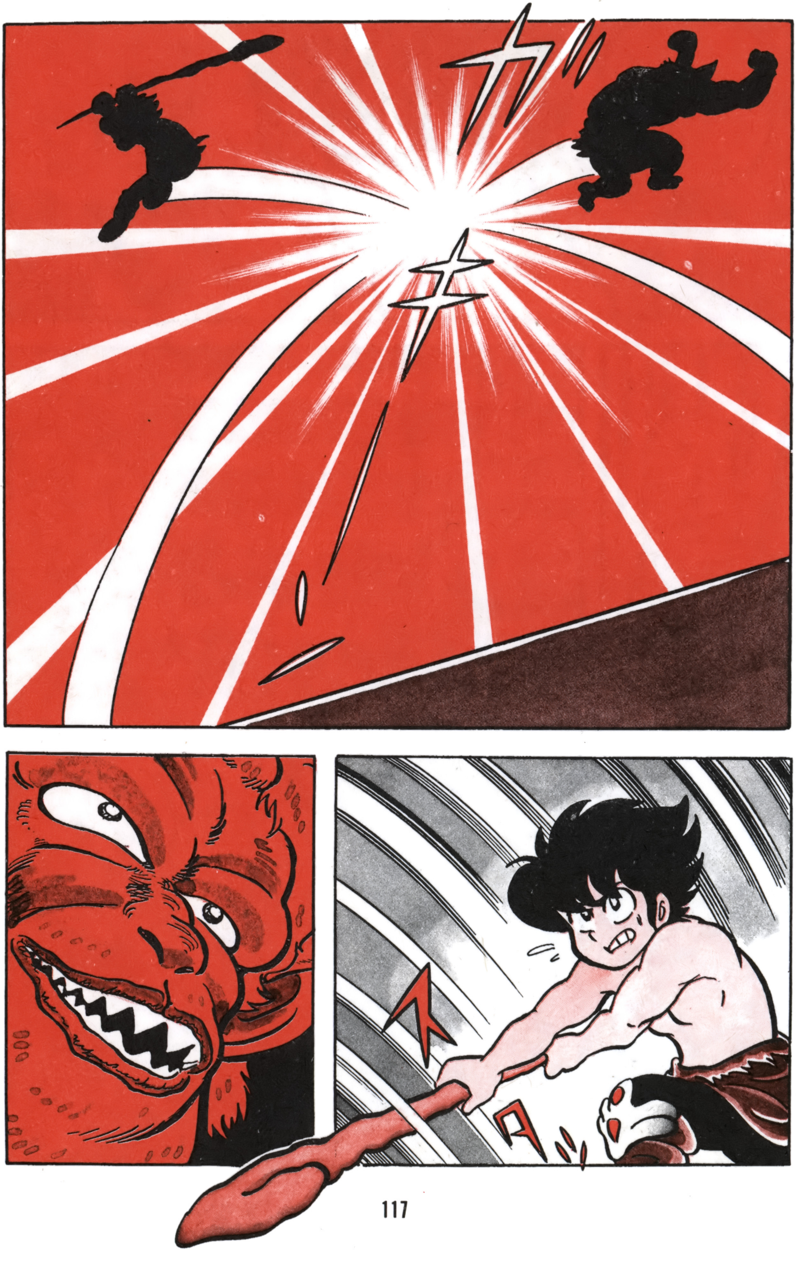

『ゴブリン』
急に襲ってくる
鬼の化け物
ズロオオ


ピョ
ブン


えっ


グホ


ルシアン 上よ
!
ガルルル

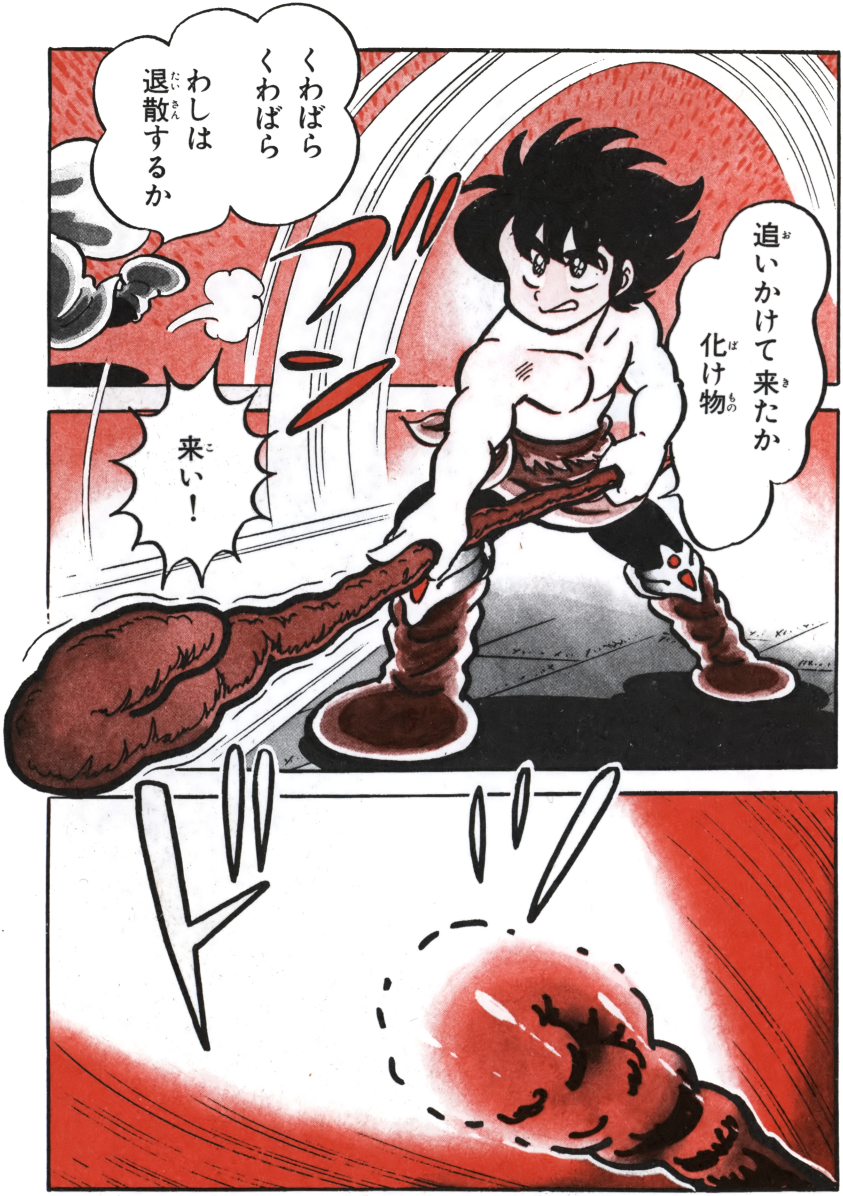

ガッ


ちくしょう恐ろしくすばしこいやつだ
まじぃなあ…
見てルシアン
階段よ!!
しめた



ウーリーを
呼び出して
ルーダの石を
買うのよ
ウーリー
ウーリー
ウーリー
来てくれ
ウーリー
うるさい
やっちゃやなあ
飯くらい
ゆっくり
食わせんかい
ウッ
ルーダの石
大至急
一丁！

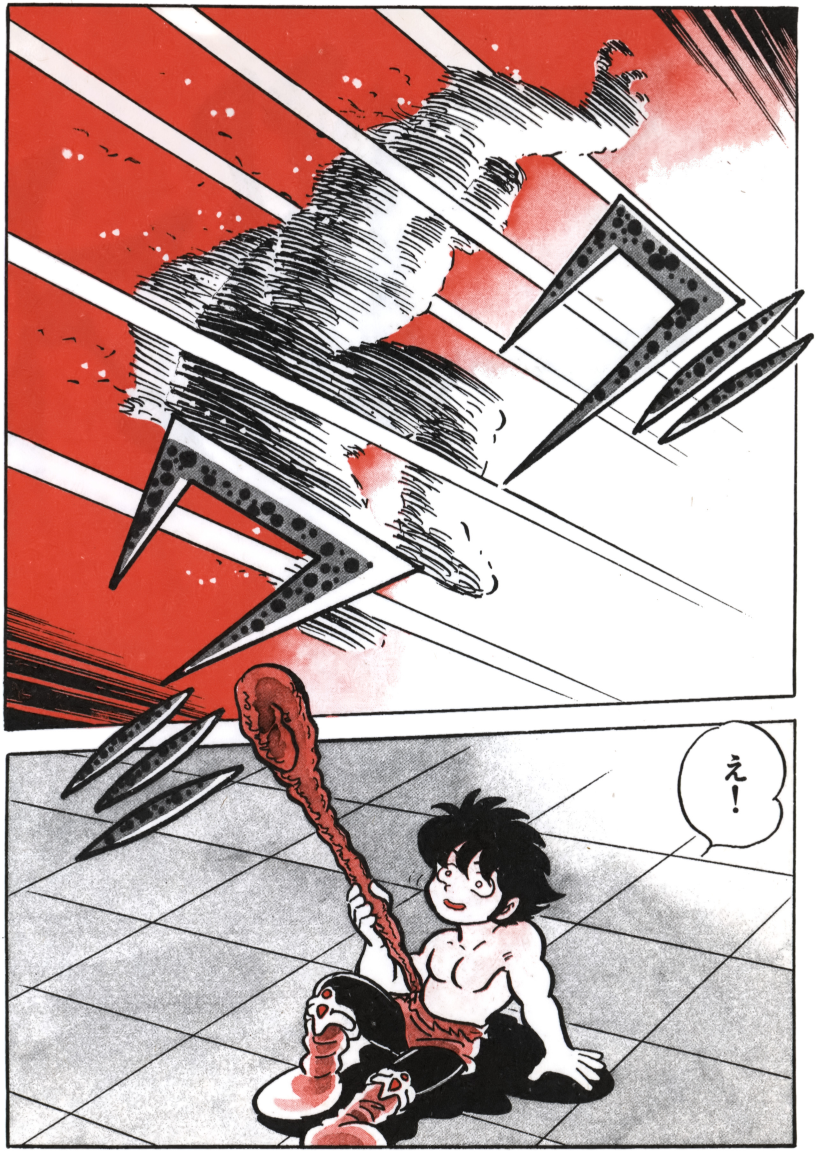

わしゃそば屋かコラ
ポイッ
ふーん こんなもんが なんの役に立つんだろう
コロコロ
フフフ 今にわかるわ
フン 罰当たりめ…
ガルルルルル
ギョ


追いかけて来たか化け物
くわばらくわばらわしは退散するか
来い！

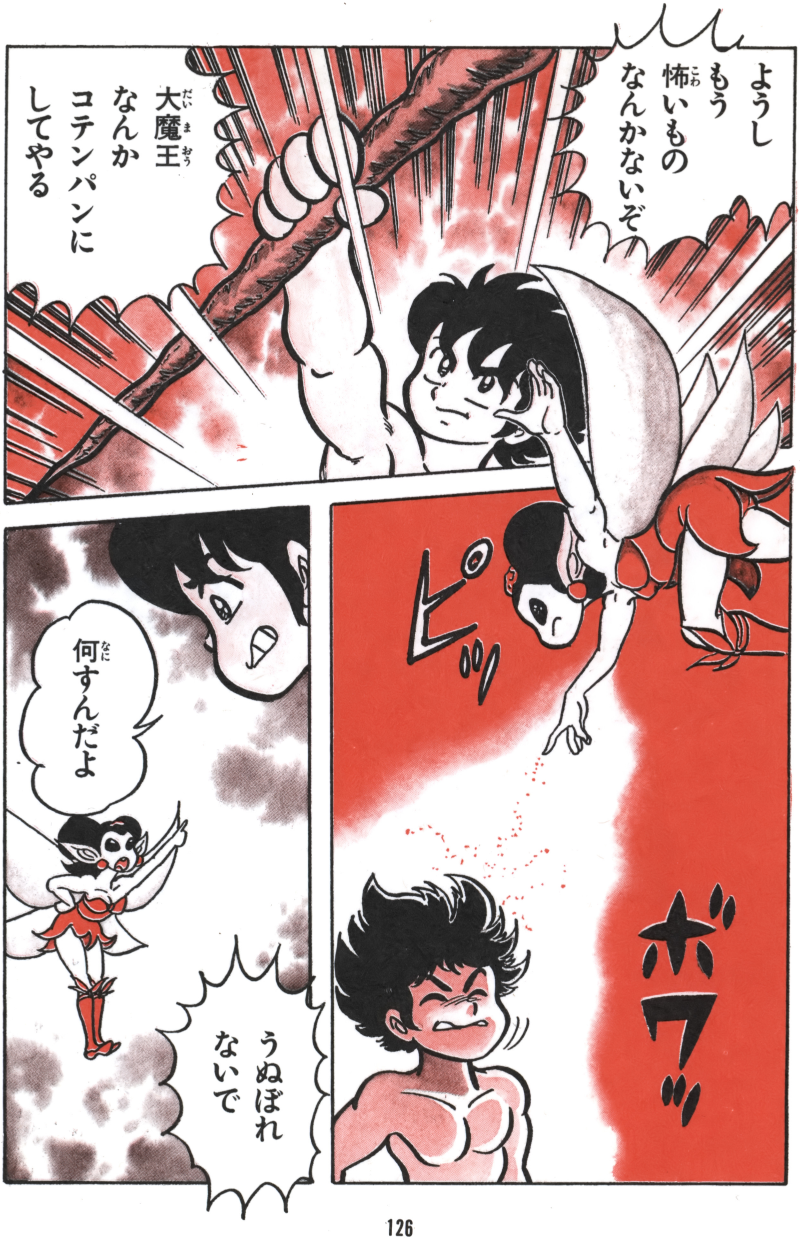


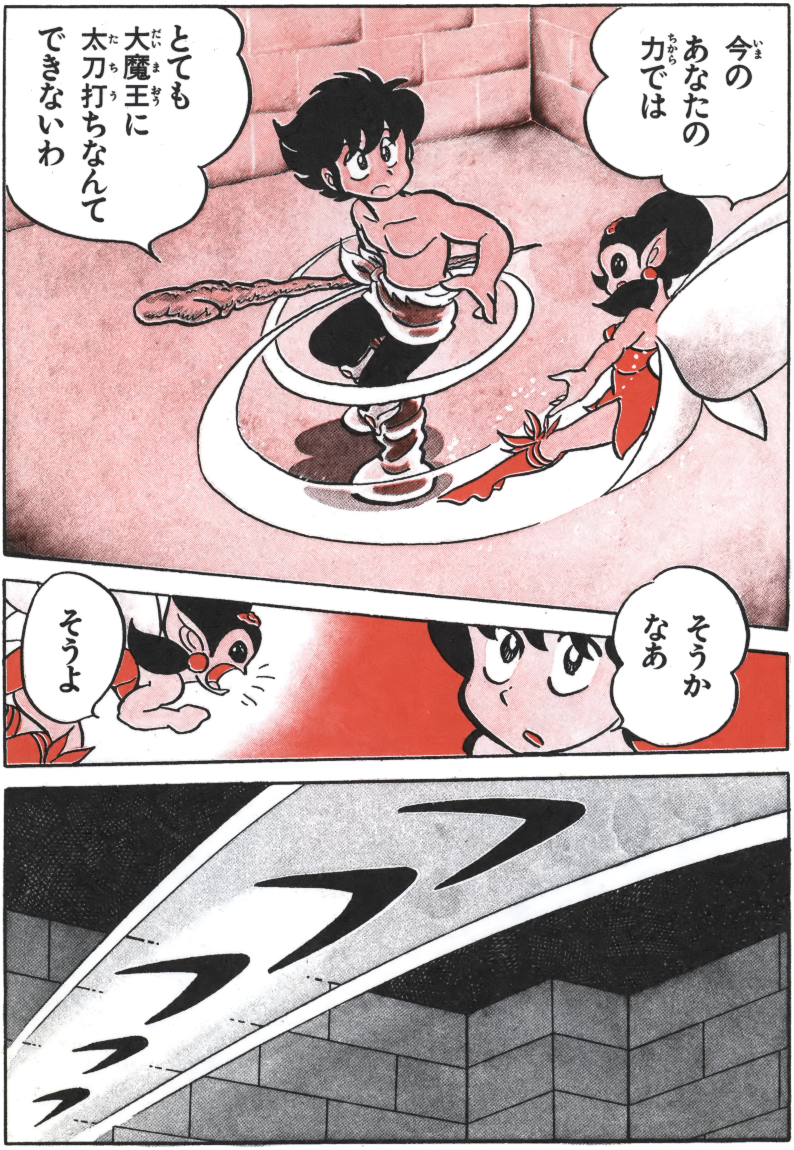
オオ…
わっ

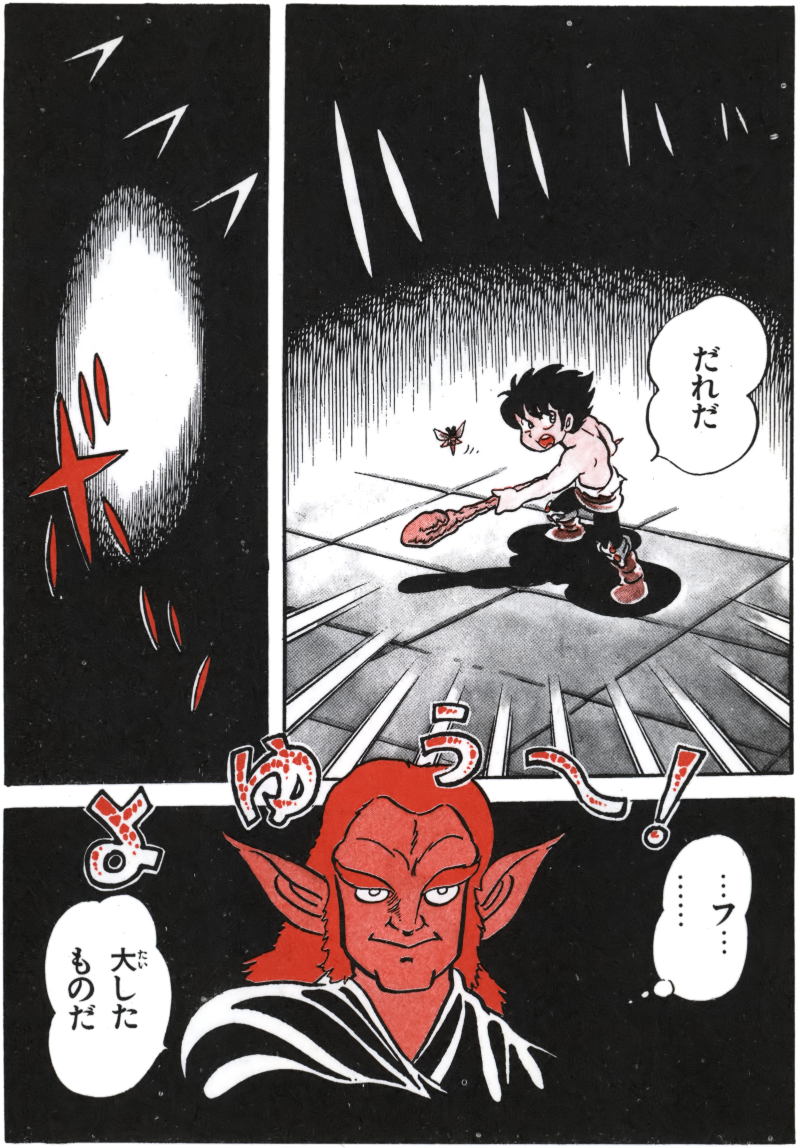



え！


すげえ威力だ!!
いったい…
驚いた?
ニュー
ニュー
ルーダの石の力によって
あなたの闘争心が杖の先から吹き出したのよ


ようし もう 怖いもの なんかないぞ
大魔王 なんか コテンパンに してやる
ピッ
ボワッ
何すんだよ
うぬぼれ ないで


今のあなたの力では
とても大魔王に太刀打ちなんてできないわ
そうかなあ
そうよ

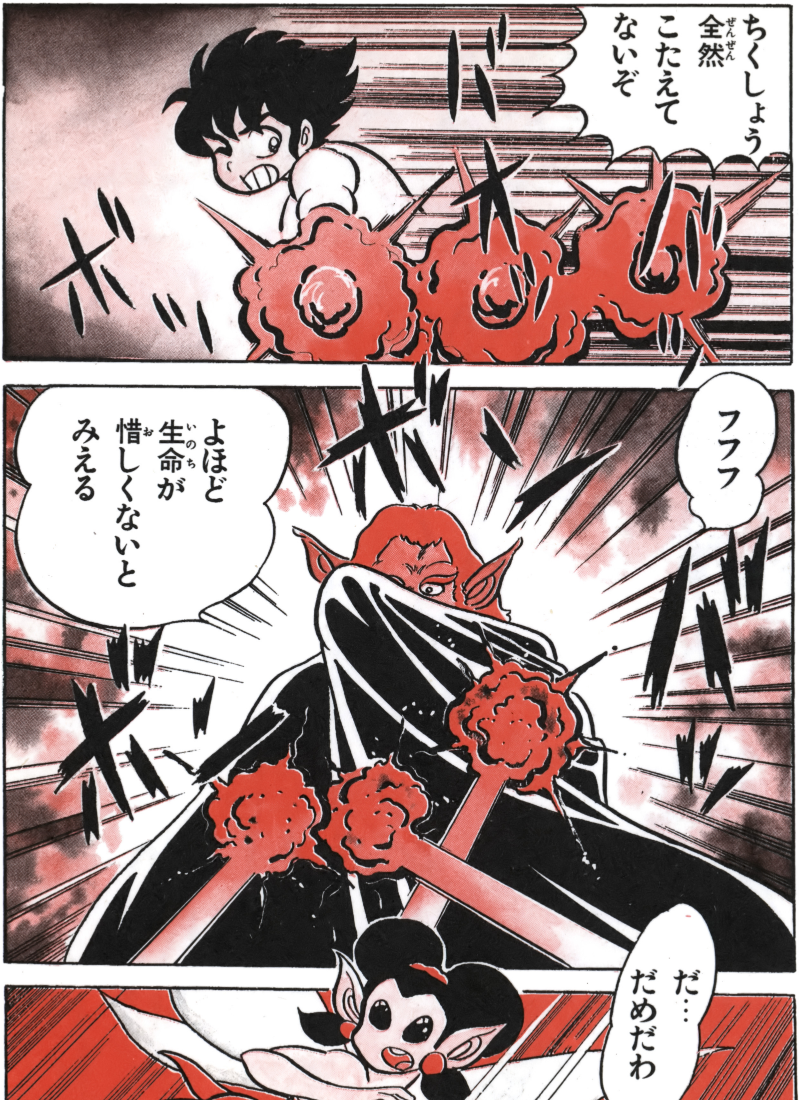

だれだ
よゆう～!
……フ……
大したものだ


人間のぶんざいでよくぞここまでたどりついた
………
こら人の話を聞け！
何だいこのでっかいの
一階から三階までを支配する第一の悪魔よ
その勇気に免じて…
強そうだね
かなりのもんよ
話を聞けちゅうとろうが


生命だけは助けてやろう
今すぐこの城を立ち去れい!!
でもあいつをやっつけないと四階には上がれないのよ
そうかあ…
……
……

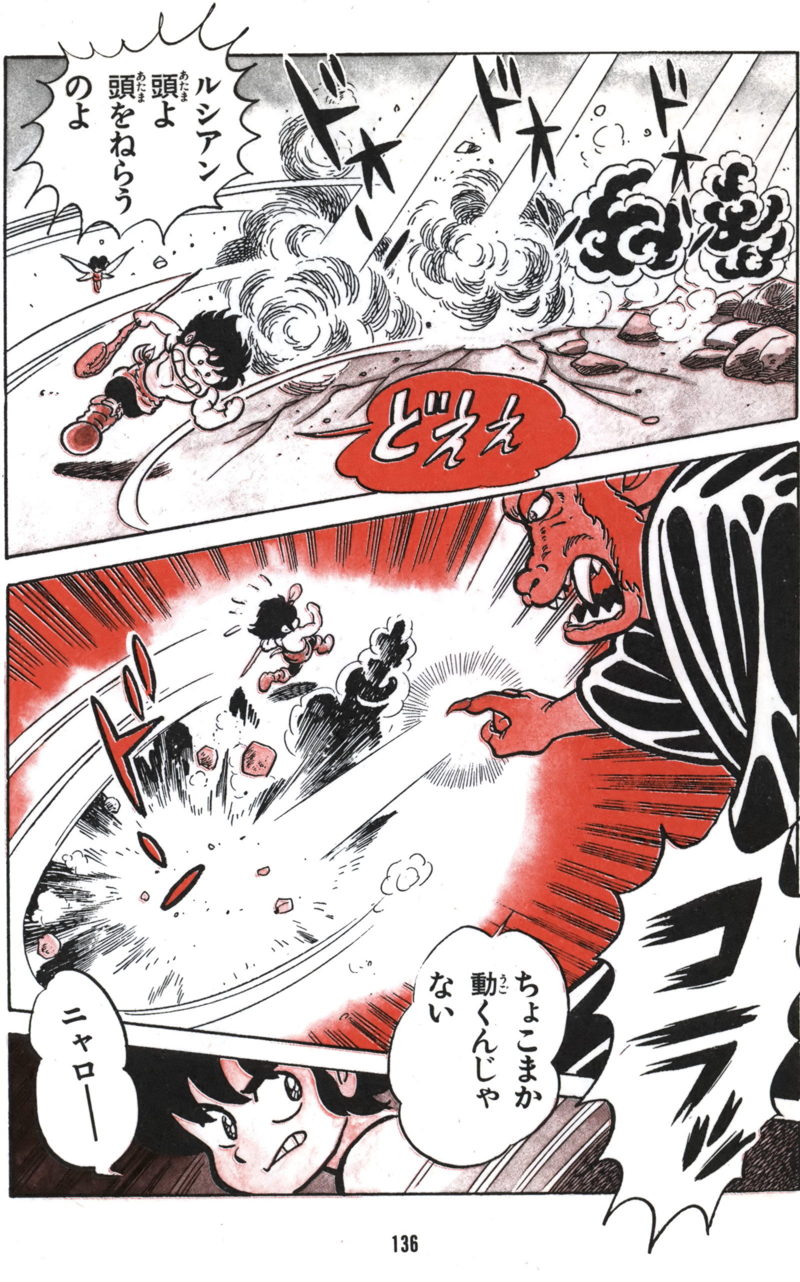

やいこの悪魔野郎
えん？
くらえ!!
グワッ


何！
フ
フフッ
元気がよいのう
うれしくなってくるぞ

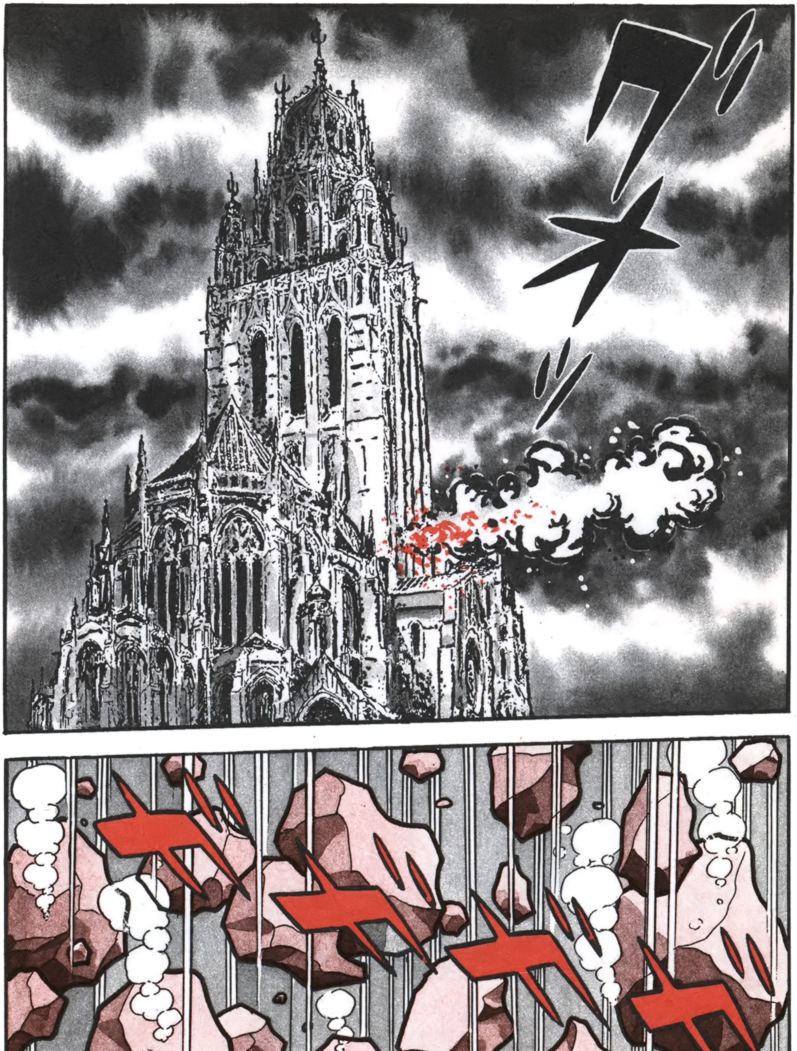

ちくしょう全然こたえてないぞ
フフフ
よほど生命が惜しくないとみえる
だ…だめだわ


ならば
死ぬがよい！


わっ
キャッ
チッ
ひゃっ!


ドォ
ドォ
ドォーン
ルシアン 頭よ 頭をねらうのよ
どええ
ド
コラッ
ちょこまか動くんじゃない
ニャロー——


なめんじゃねーぞ！


グメッ


ああ
なんてことを大魔王様にしかられるじゃないか


いい考えがあるわ
だめだ頭に当てるなんて無理だよ
へーそいつはおもしろそうだ
でしょ


ようし
片っ端からぶっこわしてやる
わわ 何をする 気でも狂ったか





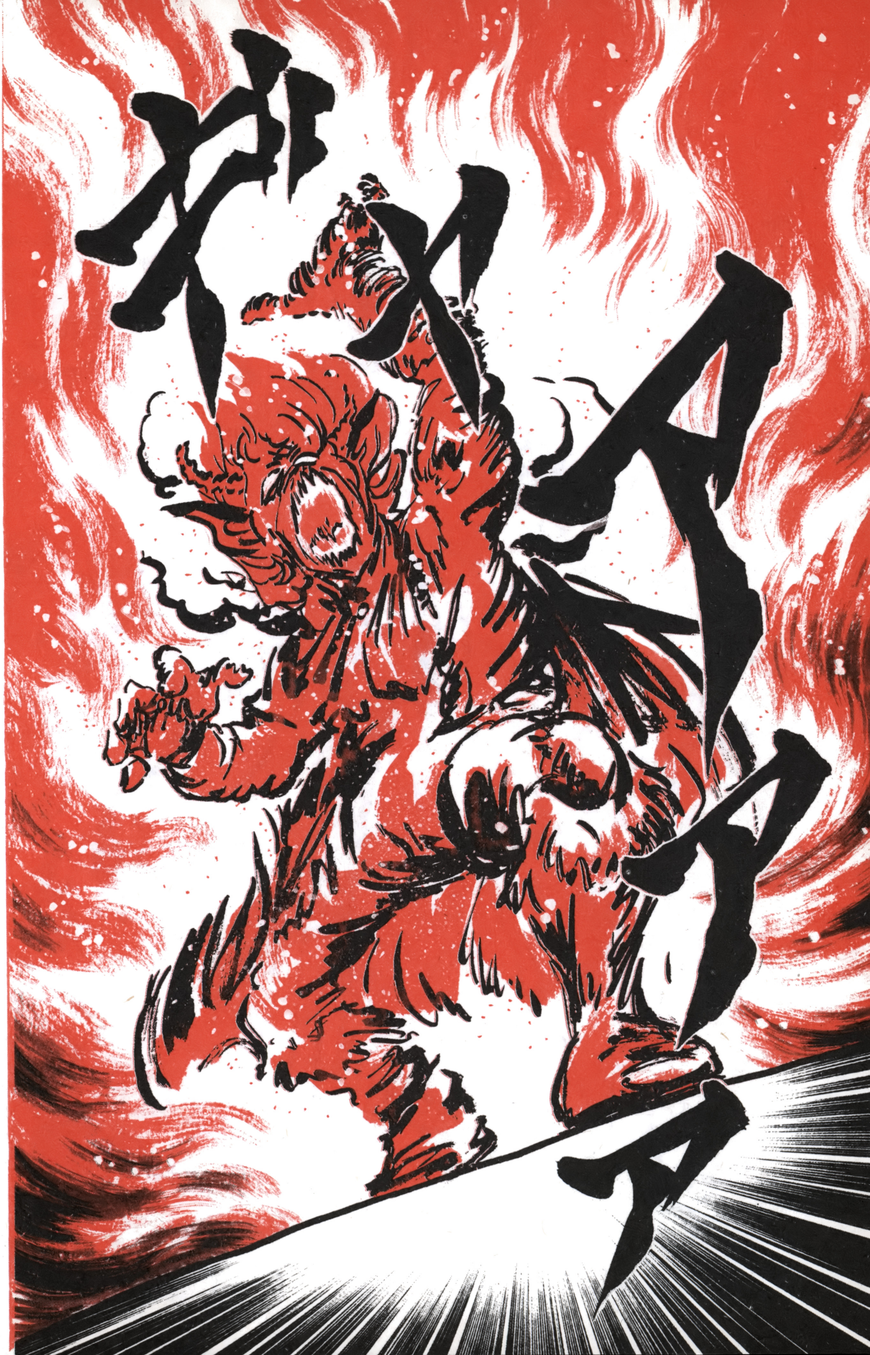
ドドドド
ゴゴゴゴ
グ


わ〜〜〜っ
ドドドド
やめろ
やめてくれ
城が壊れる

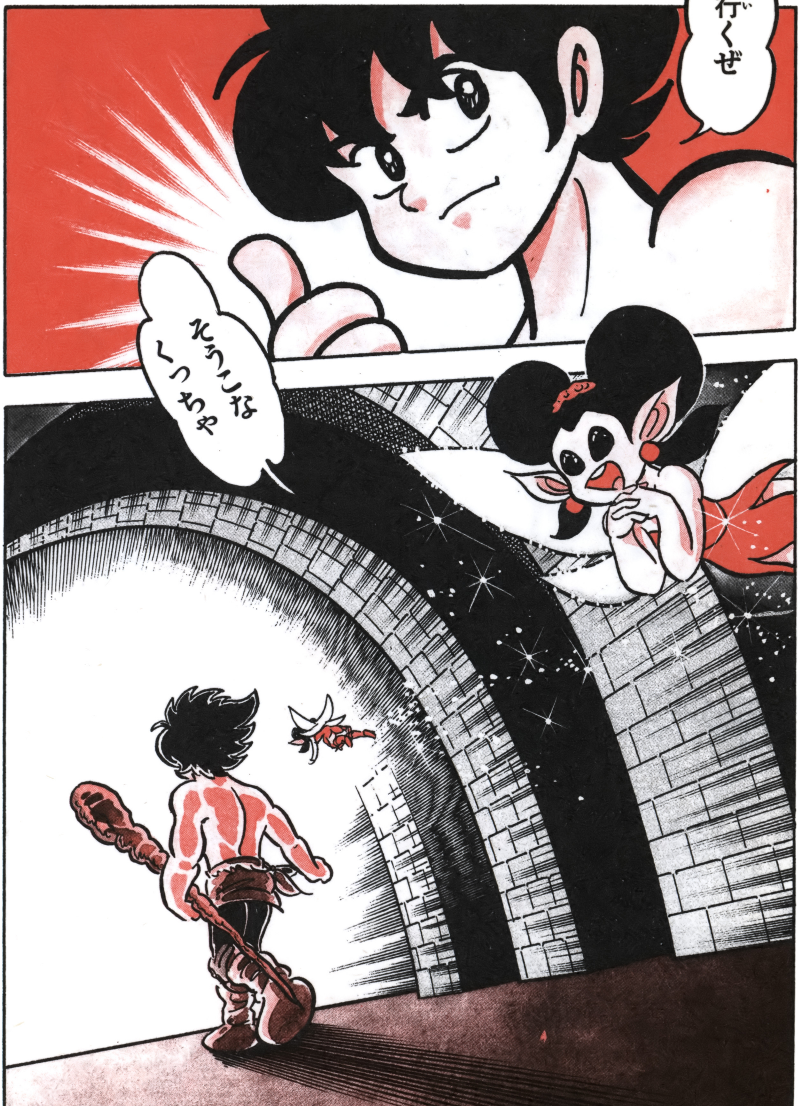

ルシアン今よ
ダダッ
悪魔が壁を押さえているうちに……






ギャアアア


ゴゴオオオ……
ふう
恐ろしいやつだった
大魔王はこんなもんじゃないわよ
どう怖くなった!?


行くぜ
そうこなくっちゃ


さて読者の皆さん
残念ながらこのマンガはここで終わります
この先のお話はあなたが実際にゲームをして作っていくのよ!!
いいわね!!


がんばれ
ルシアン
がんばれ
君たち!!


アディアンの平和を取り戻すことのできるのは君とルシアンだけなのだ


愚かな人間どもよ
このわしに勝てるつもりか……
THE END

「ステップドリル」の使い方

○「ステップドリル」スタート

ゲーム選択画面で、Bボタンを押すと、「ステップドリル」のタイトル画面が出る。ここで、スタートボタンを押せば、いよいよ「ステップドリル」開始だ。次に、ゲームと同じように、前回学習した部分から始めるか、それとも一番最初からやり直すかを選ぶ。もちろん「つづきから」を選べば、前回の続きから始まるし、「はじめから」を選べば、ステップ1から始まる。選ぶためにはセレクトボタンを使い、スタートボタンで出発だ。ここで、画面の右下にⒶのしるしが点滅する。このしるしが出たら、Aボタンを押せば次の画面に進める。

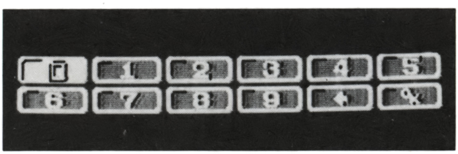


○数字での答え方

答えはすべて、画面の下にある数字を十字キーで選び、Aボタンを押す。自分で答えた数字が、そのままでよかったら[OK]を選ぶ。もし、数字の選び方を間違ってしまっていたなら[←]を選べば数字を一つずつ消すことができる。

○ヒントがほしいときには

問題が君には少し難しいときでも、大丈夫。看護婦のお姉さんが、ヒントを教えてくれるんだ。お姉さんを呼ぶには、セレクトボタンを押せばいい。答えられるようになったら、またセレクトボタンを押す。これで、問題の画面に戻った。ヒントを参考にして、答えてくれたまえ。



○各ステップのおわりで

それぞれのステップのおわりには、次のステップに進むか、それとももうやすみにするかを選ぶ。十字キーで選び、Aボタンを押せばOKだ。

○「中間点」で

いくつかのステップが終わると、「中間点」に着く。ここでは、ちょっと一休みして、次からのステップの問題もがんばって解いてくれたまえ。「中間点」から、また次のステップへ進むためには、Aボタンを押すことが必要だ。中間点を二度通過してステップ39が終わると、いよいよゴールイン。ここでは、中間点からゴールまでの成績も表示されるよ。

「ステップドリル」の学習法

「ステップドリル」は、ゲームでの問題を深めるようにつくられている。だから、暗算では答えられない場合もあるかもしれない。そのときには、少し時間がかかるかもしれないが、紙に書いて計算してもいいんだ。

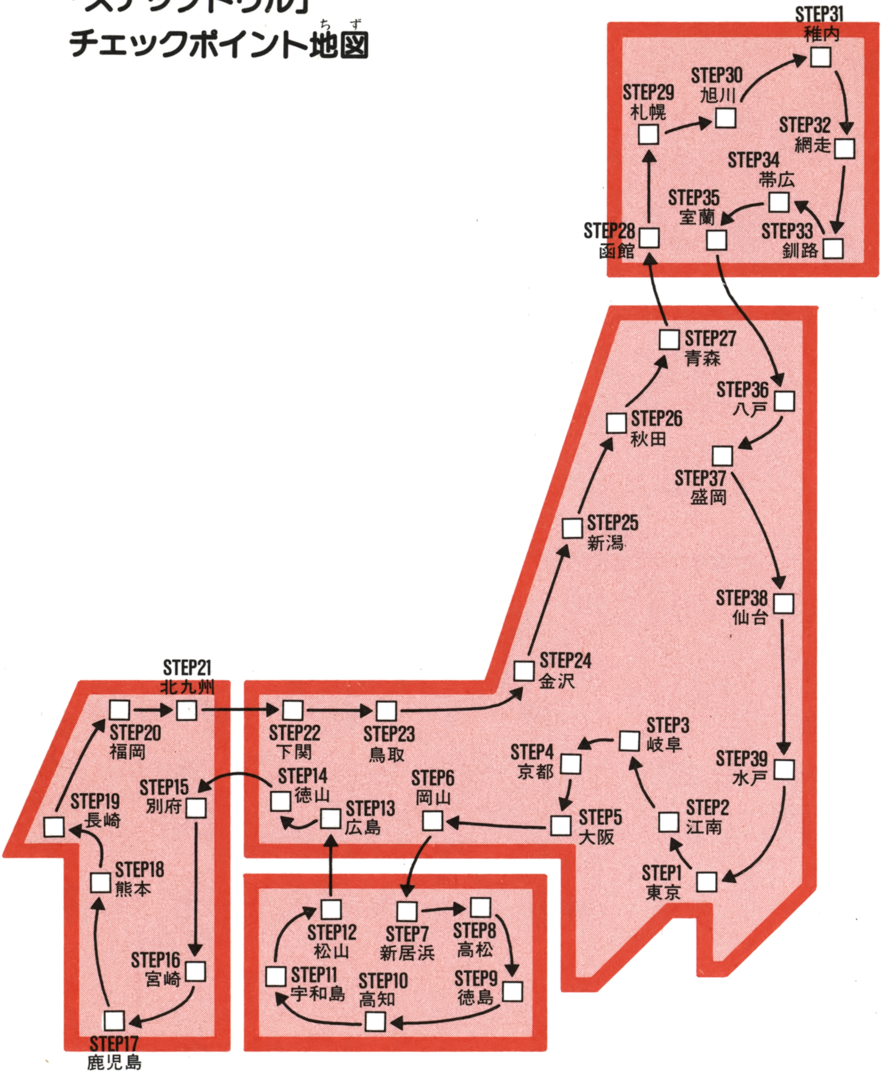
問題は、全部で39ステップに分かれている。それぞれのステップのチェックポイントは、日本の主な都市になっている。157ページの地図や、158ページの表にチェックしていくと、どこまで行けたかがよくわかるよ。

スタート地点は東京だ。日本の39の都市に置かれたチェックポイントを通過して、キミは何時間何分でゴールできるだろうか。

各ステップでの成績がいいと、チェックポイントを飛び越すこともある。けれども、あまり成績が悪いと、同じステップで足踏みすることもあるんだ。

もし、成績が悪いからといって、そうがっかりすることはない。その分、ステップのおわりで解き方の説明を受けることができる。

「ステップドリル」チェックポイント地図



「ステップドリル」チェックポイント表(ひょう)

ステップNo.(ナンバー)	地名(ちめい)	月/日(つき/ひ)	成績(せいせき)	ステップNo.(ナンバー)	地名(ちめい)	月/日(つき/ひ)	成績(せいせき)
Step 1	東京(とうきょう)	/		Step21	北九州(きたきゅうしゅう)	/	
Step 2	江南(こうなん)	/		Step22	下関(しものせき)	/	
Step 3	岐阜(ぎふ)	/		Step23	鳥取(とっとり)	/	
Step 4	京都(きょうと)	/		Step24	金沢(かなざわ)	/	
Step 5	大阪(おおさか)	/		Step25	新潟(にいがた)	/	
Step 6	岡山(おかやま)	/		Step26	秋田(あきた)	/	
Step 7	新居浜(にいはま)	/		Step27	青森(あおもり)	/	
Step 8	高松(たかまつ)	/		Step28	函館(はこだて)	/	
Step 9	徳島(とくしま)	/		Step29	札幌(さっぽろ)	/	

Step10	高知（こうち）	／		Step30	旭川（あさひかわ）	／	
Step11	宇和島（うわじま）	／		Step31	稚内（わっかない）	／	
Step12	松山（まつやま）	／		Step32	網走（あばしり）	／	
Step13	広島（ひろしま）	／		Step33	釧路（くしろ）	／	
Step14	徳山（とくやま）	／		Step34	帯広（おびひろ）	／	
Step15	別府（べっぷ）	／		Step35	室蘭（むろらん）	／	
Step16	宮崎（みやざき）	／		Step36	八戸（はちのへ）	／	
Step17	鹿児島（かごしま）	／		Step37	盛岡（もりおか）	／	
Step18	熊本（くまもと）	／		Step38	仙台（せんだい）	／	
Step19	長崎（ながさき）	／		Step39	水戸（みと）	／	
Step20	福岡（ふくおか）	／		ゴール	東京（とうきょう）	／	

『アディアンの杖』の説明書に掲載された文章、図版、漫画等の無断複製および転載を禁じます。また、ディスクカード内のプログラムも、著作権法によって保護される著作物ですから、無断で複製したり、転載したり、販売したりすると処罰されます。

企画指導
榊　忠男　（元東京都港区立芝浜中学校教諭）
企画指導／カリキュラム構成
深水　吉春　（静岡県藤枝市立高洲南小学校教頭）

ストーリー漫画
中島　昌利

装　丁
ＥＤアートセンター

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

アディアンの杖

1986年11月30日　初版第１刷発行
発行者　前田昌美／天谷修身
発行所　サン電子株式会社／株式会社アスミック
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 電話0587-55-1120/3500
〒162 東京都新宿区揚場町４番地　電話03-235-5611
編集・製作　株式会社アスク講談社
印刷・製本　株式会社廣済堂
©1986 SUNSOFT, ASK KODANSHA

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

知能ゲームシリーズ1（算数—整数編）

アディアンの杖



ステップドリル（整数）付き

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

アディアンの杖

SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社

ASMIK
株式会社アスミック